
Nr. 11 November 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
ASM Nr. 11 November 1992
Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN
SPIEL DES MONATS: CURSE OF ENCHANTIA
ANDREW BRAYBROOK
URIDIUM 2
IM INTERVIEW
ALIEN 3
S. 142
SEGA
BRANDNEUE GAMES
HISTORY LINE
BC KID
ZOOL
SIMLIFE
TRODDLERS
GOBLIINS 2
BATMAN RETURNS
SILLY PUTTY
HEXUMA
REPORT: CD-I
ACTION & ABENTEUER
ROLLENSPIEL LIVE!
MESSE ECTS REPORT
LONDON-NEWS ab S. 42



Marlboro
Marlboro
LIGHTS
Lights
L7/92
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)


TRODDLERS
PSYGNOSIS

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Titel ASM 11/92

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Titel ASM 10/91

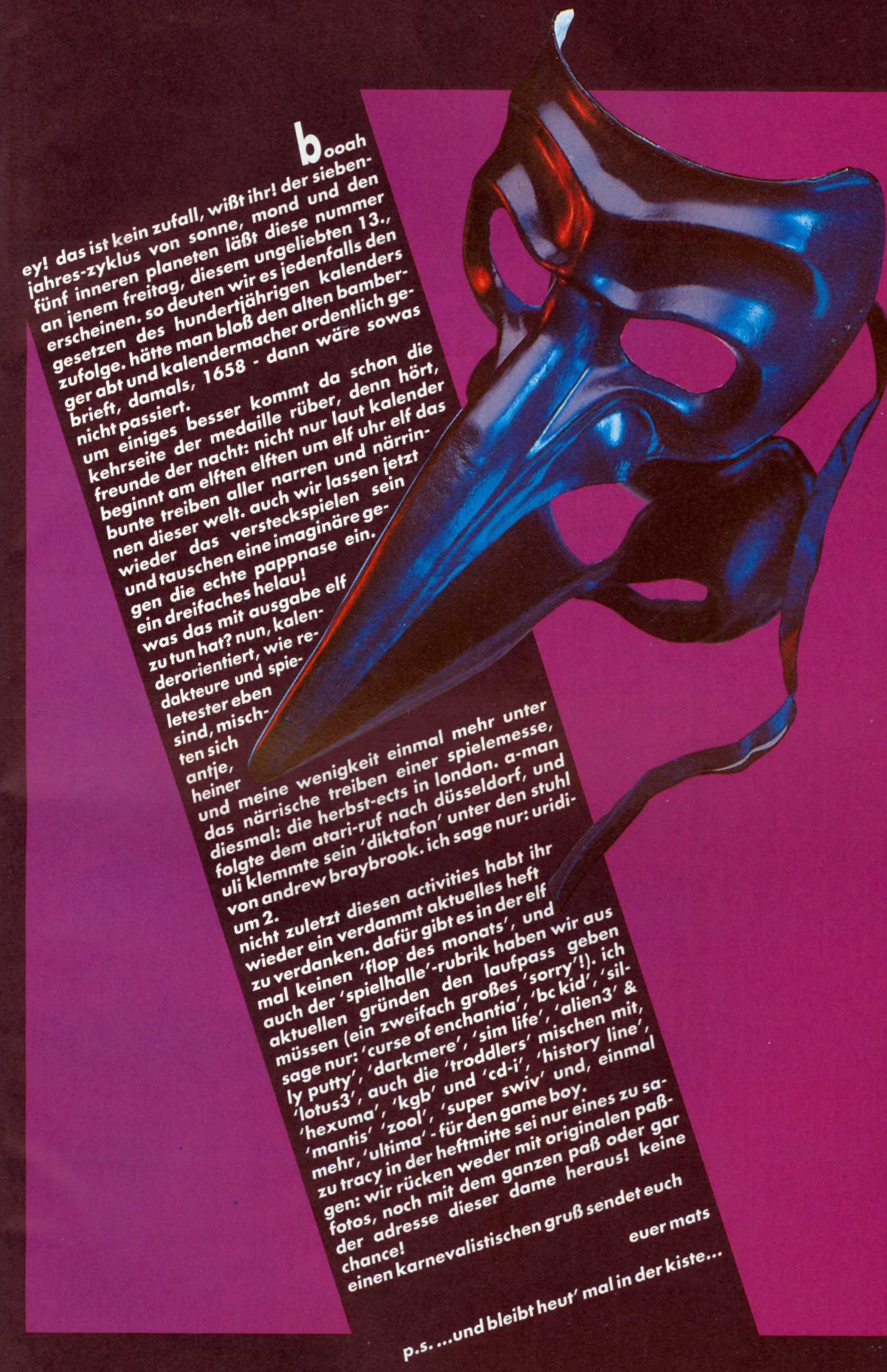
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Psygnosis-Logo

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Titel ASM 10/89

ects: spieleboom 1993



booah ey! das ist kein zufall, wißt ihr! der siebenjahres-zyklus von sonne, mond und den fünf inneren planeten läßt diese nummer an jenem freitag, diesem ungeliebten 13., erscheinen. so deuten wir es jedenfalls den gesetzen des hundertjährigen kalenders zufolge. hätte man bloß den alten bamberger abt und kalendermacher ordentlich gebrieft, damals, 1658 - dann wäre sowas nicht passiert.

um einiges besser kommt da schon die kehrseite der medaille rüber, denn hört, freunde der nacht: nicht nur laut kalender beginnt am elften elften um elf uhr elf das bunte treiben aller narren und närrinnen dieser welt. auch wir lassen jetzt wieder das versteckspielen sein und tauschen eine imaginäre gegen die echte pappnase ein. ein dreifaches helau!

was das mit ausgabe elf zu tun hat? nun, kalenderorientiert, wie redakteure und spieletester eben sind, mischten sich antje, heiner und meine wenigkeit einmal mehr unter das närrische treiben einer spielemesse, diesmal: die herbst-ects in london. a-man folgte dem atari-ruf nach düsseldorf, und uli klemmte sein 'diktafon' unter den stuhl von andrew braybrook. ich sage nur: uridium 2.

nicht zuletzt diesen activities habt ihr wieder ein verdammt aktuelles heft zu verdanken. dafür gibt es in der elf mal keinen 'flop des monats', und auch der 'spielhalle'-rubrik haben wir aus aktuellen gründen den laufpass geben müssen (ein zweifach großes 'sorry'!). ich sage nur: 'curse of enchantia', 'bc kid', 'silly putty', 'darkmere', 'sim life', 'alien3' & 'lotus3', auch die 'troddlers' mischen mit, 'hexuma', 'kgb' und 'cd-i', 'history line', 'mantis' 'zool', 'super swiv' und, einmal mehr, 'ultima' - für den game boy.

zu tracy in der heftmitte sei nur eines zu sagen: wir rücken weder mit originalen paßfotos, noch mit dem ganzen paß oder gar der adresse dieser dame heraus! keine chance!

einen karnevalistischen gruß sendet euch

euer mats

p.s. ...und bleibt heut' mal in der kiste...

ECTS – SPIELE •

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916), Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39.60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 9 29 oder *ASM #
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
0 56 51 / 9 29 - 760
oder 0 56 51 / 9 29 - 761

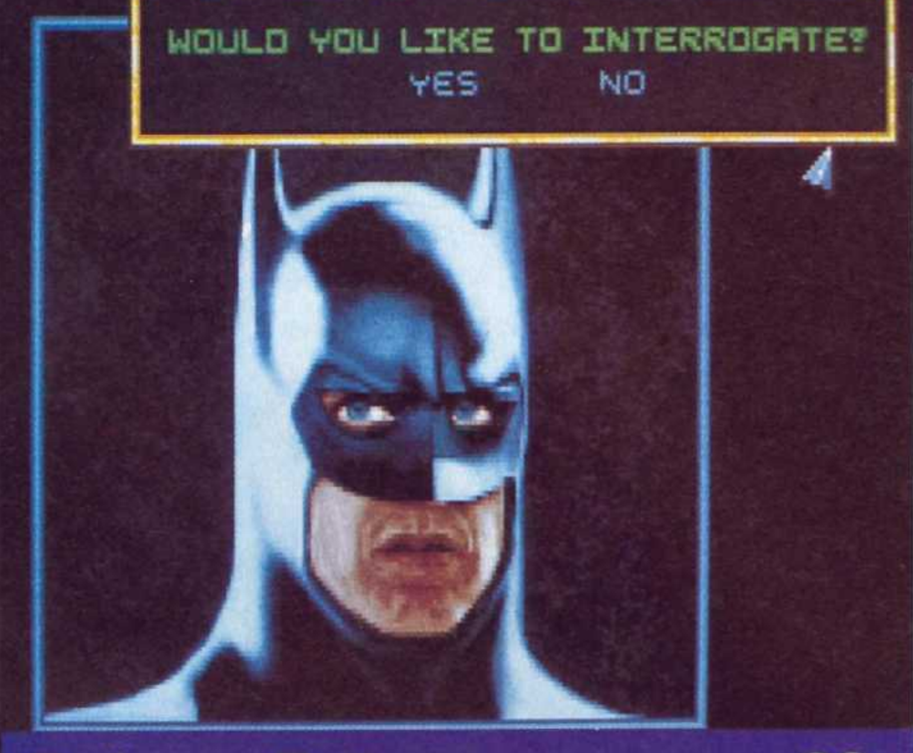


Der Inhalt dieser Ansgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



REPORTAGEN

COMPETITION





INHALT

4



asm 11/92



ADVENTURE

Previews

Konvertierungen



SIMULATION

Previews



SPORT

Konvertierungen





Zool • 17 •



Philips' CD-I • 154 •



INHALT 5

asm 11/92



ACTION

Previews

STRATEGIE

Previews

Konvertierungen

KONSOLEN

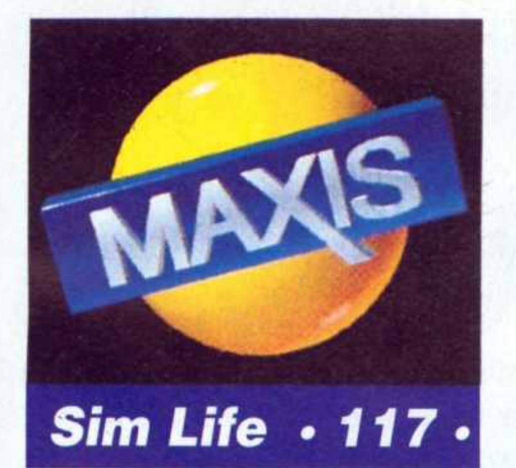
Previews

Konvertierungen

GAME-BOY-CORNER

RUBRIKEN

READY STEADY GO



Sim Life • 117 •



Rollenspiel Live • 66 •



• • • BOOM 1993





SPIEL DES MONATS

Von Hexen

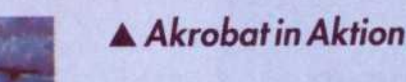
Tja, wenn das kein Volltreffer ist: Das erste echte Adventure von CORE DESIGN - und gleich Spiel des Monats. CURSE OF ENCHANTIA ist ein Erstlingswerk, das ungeahnte Qualitäten aufweist und auf weitere Spitzenprodukte dieses Hauses hoffen läßt. Machen wir uns auf die Reise durch das zauberhafte und verzauberte Land Enchantia, und begleiten unseren Helden bei seinem Kampf gegen das Böse in den dortigen Gefilden.

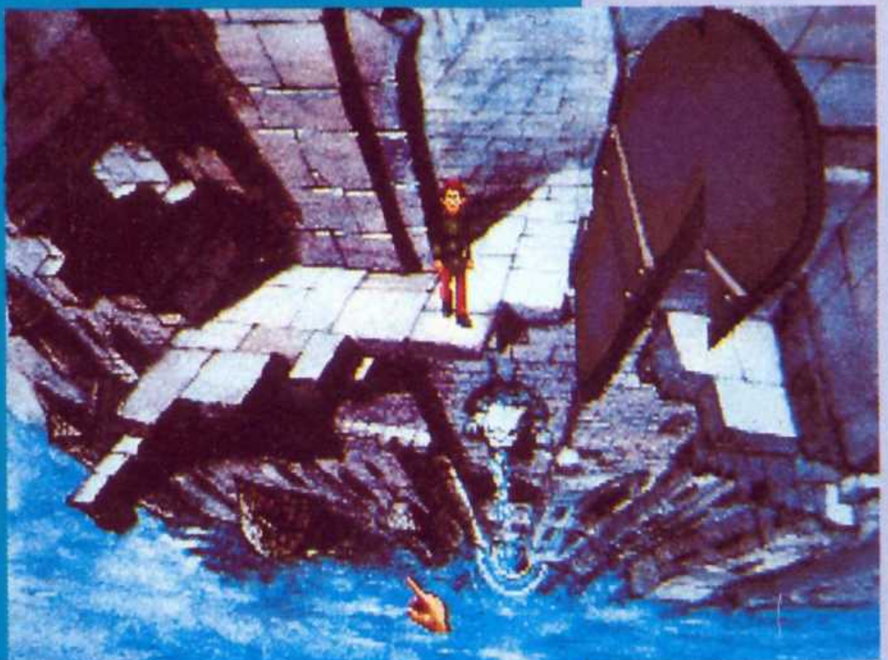






▲ *Akrobat in Aktion*





◀ *Vorsicht, Baustelle*

CURSE OF ENCHANTIA

System: **PC** *(mind. 286/16, VGA, unterstützt Soundkarten)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ganz so idyllisch, wie es auf den ersten Blick aussieht, geht es in Enchantia doch nicht zu. Seit einiger Zeit treibt dort nämlich eine Handvoll Hexen ihr böses Spiel mit Land und Leuten. Letzteren bleibt nichts anderes zu hoffen, als das sich das Problem im Laufe der Jahre von alleine lösen wird, schließlich leben Hexen ja auch nicht ewig. Die Karten dafür stehen allerdings nicht sonderlich gut, denn eine der Hexen hat inzwischen einen Dreh raus, wie sie sich ihre Jugend für immer erhalten kann.

Wichtigster Bestandteil des entsprechenden Zaubers ist ein möglichst frisches und gut erhaltenes Exemplar eines jungen männlichen Menschen, und die sind in diesen Dimensionen nur spärlich zu finden. Jenseits von Raum und Zeit allerdings, nämlich auf der Erde, gibt es solche Zutaten jedoch in Massen. Ein Dimensionstor wird also errichtet, um je-

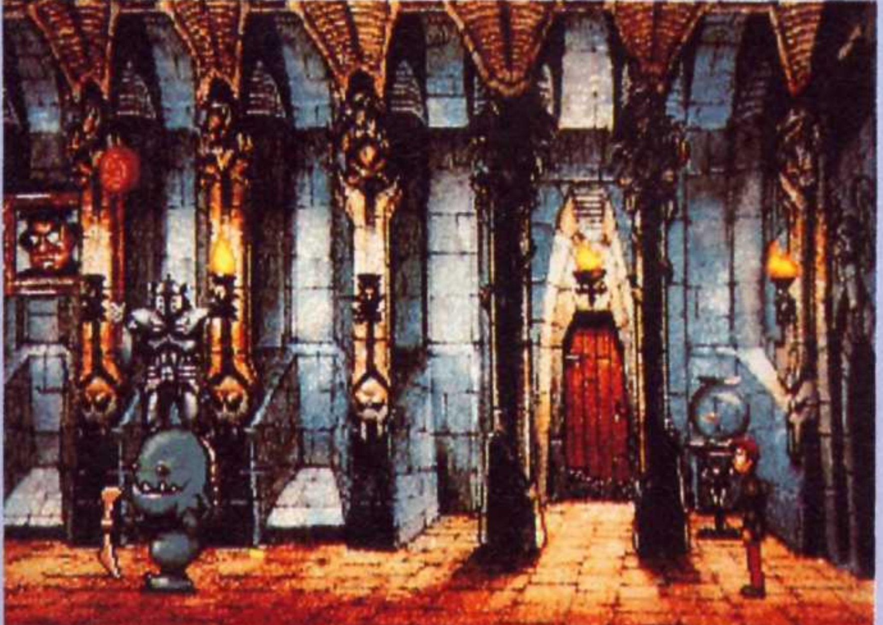








◀ *Ein seltsamer Heiliger...*

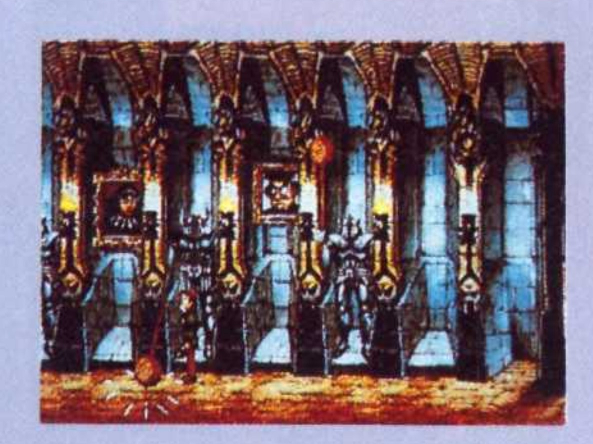


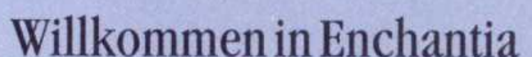
▶ *Viel Feind, viel Ehr'!*



▲ *Wünsch' dir was...*

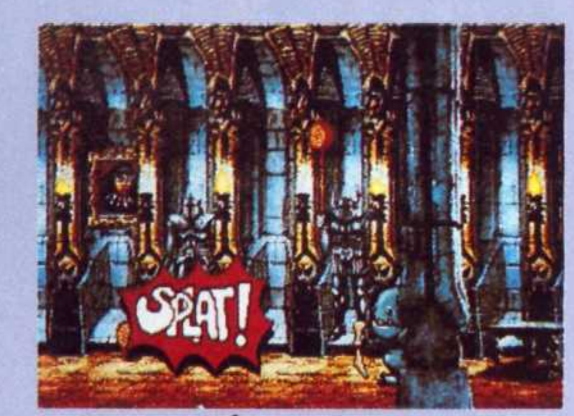
derzeit Zugriff auf das 'Frischfleisch' zu haben (Dabei trickst eine der Hexen ihre Mitschwestern auch noch aus, so daß sie die alleinige Schreckensherrschaft im Lande hat, aber das ist wieder eine andere Geschichte...). Und schließlich ist es soweit: Das erste Opfer, ein netter sympathischer Junge namens Brad, wird beim Baseballspiel aus der heimatlichen Dimension in das Land des Bösen gerissen. Die Oberhexe triumphiert, der üble Plan scheint zu gelingen.





Willkommen in Enchantia

Doch die Hexe hat die Rechnung ohne Brad gemacht, denn der Knirps hat ganz schön was auf dem Kasten. So trickst er, nachdem der erste Schreck überwunden ist, sehr schnell die Wachen aus und entkommt aus dem Kerker der Hexe. Die Freiheit hat sich Brad zwar anders vorgestellt, denn ein Bad in einem Fluß ist nicht unbedingt das, was Brad sich unter einer Rettung vorstellt, aber was soll's. Mit der richtigen Ausrüstung ist der Ausflug in die Wasserwelt kein größeres Problem, die lokale Fauna dankt Freundlichkeiten mit Freundlichkeiten, und bald hat Brad wieder trockene Füße.



▲ *Das tat weh!*

Allerdings ist noch keine Sonne in Sicht; denn Brad findet sich in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Dort müssen einige knifflige Rätsel gelöst werden, bis unser Held endlich wieder ans Tageslicht kommt. Dort wird er herzlich begrüßt, der Irrtum klärt sich jedoch schnell auf. Ein tolpatschiger Straßenräuber stellt sich selbst ins Abseits und hinterläßt ein solides Startkaptital, mit dem Brad das nahegelegene Dorf erkundet.



▲ *Unter Wasser...*



▲ *... ist die Welt...*

The Quest Continues...

Dort trifft er unter anderem auf einen netten Magier, der ihn an den 'Rand der Welt' befördert. Dort ist halsbrecherische Kletterei und Denkvermögen gefragt, bis Brad endlich vor dem (etwas seltsamen)



▲ *... noch in Ordnung.*

Weisen steht. Von ihm bekommt Brad wertvolle Hinweise, wie er seine Gefangenschaft in Enchantia beenden und so nebenbei auch noch der Hexe das Handwerk legen kann.

Und so stapft Brad frohen Mutes durch glühende Lava, eiskalte Paläste, finstere Friedhöfe und andere bizarre Landschaften, stets auf der Suche nach Hinweisen und wichtigen Gegenständen. Dabei trifft Brad auf viele Rätsel und Hindernisse, findet aber auch so manchen Freund, der ihm hilfreich zur Seite steht. Und dann schließlich steht Brad vor dem düsteren Schloß der bösen Hexe, und der Showdown beginnt...



▲ Dorfbrunnen



▲ Ein freundlicher Magier

Eine Freude für die Augen

Mit **Curse of Enchantia** hat **Core Design** ein optisches Meisterwerk hingelegt. Die VGA-Grafiken auf dem PC bestechen durch Farbenpracht und hervorragende Animationen. Wenn Brad etwa in der Höhle seinen Salto schlägt, um an den Magneten zu kommen oder nach seinem Sturz vom 'Rand der Welt' von einem ziemlich gestreßt aussehenden Albatros (?) wieder auf den rechten Pfad geflogen wird, kommt ganz einfach Freude auf. Auch sind die teilweise recht schrägen Typen, die in Enchantia so kreuchen und fleuchen, sehr gut wiedergegeben.

Das Gameplay verläuft zwar überwiegend geradlinig, lebt aber von einer abwechslungsreichen Mischung aus mehr oder weniger komplizierten Puzzles und Rätseln und eingestreuten Action- und Geschicklichkeitssequenzen. Die zu knackenden Nüsse sind zwar manchmal recht kernig, ohne jedoch unfair zu sein. Hat man einen wichtigen Gegenstand vergessen, kommt man normalerweise schon im nächsten Bild und lange bevor dieser Gegenstand wichtig wird, nicht weiter. Wer im Eifer des Gefechts mal in eine Batterie Zitteraale läuft, vom Hai überrannt wird oder aus Ungeschicklichkeit den Gesetzen der Schwerkraft folgen muß, braucht um sein Leben keine Angst zu haben...

Die Steuerung erfolgt per Maus und Icon-Leisten und ist sehr schnell zu beherrschen. Hat man erstmal geschnallt, daß Brad wichtige Gegenstände nur dann wahrnimmt, wenn er kurz davor steht und und die richtige Blickrichtung drauf hat, ist auch die Lösung vieler Rätsel kein Problem mehr. Alles in allem also ein gelungenes Spiel, das sowohl Anfängern als auch Fortgeschrittenen eine Menge Spaß bereiten wird und in keiner Sammlung fehlen sollte.

Michael Anton



▲ Idylle in einer anderen Dimension



◀ Ein Hauch von Gastlichkeit



▲ Ein herzlicher Empfang



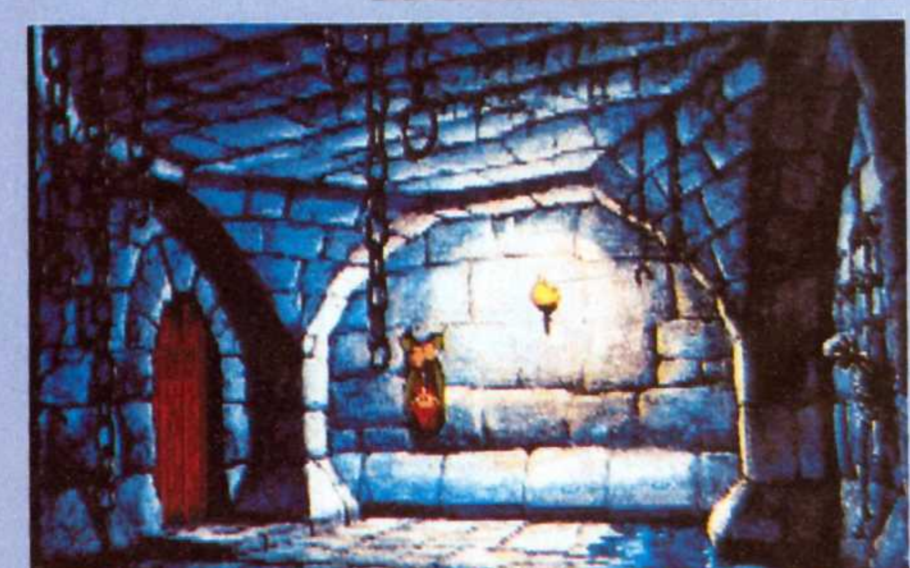
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Marcus meint:

Na ja, bei soviel guten Vorgängern der Konkurrenz kann man ja eigentlich nicht viel falsch machen. Eine Portion Sierra, eine Dosis LucasArts, das ganze gut durchgemixt und neu aufgekocht. Aber die Mischung stimmt, ist schmackhaft, spielbar und enthält genug Eigenes, um zu begeistern. Insbesondere die Grafik verdient ein Lob, allerdings ist mir die Story (mal wieder) etwas zu geradlinig und fantasy-lastig...

»GUT«



▲ Und so fing alles an


Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Für das Nintendo Entertainment System Für den GAME BOY
Cowabunga
Hey, Kids! Heizt der Zerhackmaschine Shredder die Bude ein. In unserer Turtles-Serie.
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
ASM 11/92
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
FALL OF THE FOOT CLAN
Tierischer Zoff im GAME BOY
Die vollautomatische Zerhackmaschine, Shredder, schlägt zu. Der Boß des Foot Clans will den Turtles an den Kragen. Volle Action in gefährlichen Gegenden Manhattans: dem Verkehrsstau, der Müllhalden-Schlucht, dem Technodrom-Turm … Für VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Von der Animation der Spielfiguren über die großen Endgegner bis hin zu den atmosphärischen Hintergründen stimmt einfach alles."
5 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
It's Pizza-Time. Das Grundnahrungsmittel jeder Schildkröte!!! Das gibt Kraft zum Skateboarden, Springen, Klettern, Surfen und Kämpfen.
VIDEO GAMES 1/92 meint: „Hut ab! … Turtles 2 ist in der Gestaltung der Levels … abwechslungsreich und wohl durchdacht." 81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
Play Time 4/92: „… fabelhafte Intro … Starke Musik und stimmungsvolle Grafiken … und sehr schön digitalisierte Sprachausgaben."
VIDEO GAMES CLASSIC
6 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
TURTLES IN TIME
NEU!
Neu! Debut der Reptilien im Super NES
4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.
Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen … Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.
Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlagt Flick-Flacks, Saltos, surft … zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.
8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
TURTLES IN TIME
KONAMI
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Die Turtles im NES: der Shredder-Schreck
Die Panzer-Freunde machen Shredder die Hölle heiß. Sie müssen auf Teufel – komm – raus ihre Freundin April aus seiner Gewalt befreien. Denn Shredder will April einer Gehirnwäsche unterziehen. Sie soll „freiwillig" Mitglied seiner bösen Bande werden. 5 Terror-Level warten auf Dich.
5 Level
Für 1 Spieler
System: NES
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
THE ARCADE GAME
700 Turtles-Fänger im Nacken. Du spürst ihren heißen Atem. Keine Zeit zum Pizza essen!!! Wehr Dich. Das Spiel im Test von POWER PLAY 11/91: „Turtles II sieht mit seinen bunten … beeindruckend großen Sprites nicht nur erstklassig aus … Der Sound stimmt, der Zwei-Schildkröten-Gleichzeitig-Modus erfreut, und viele kleine Gags, Sprechblasen und Zwischenbilder heben Motivation und Laune."
Und: „… technisch kann man's kaum besser machen."
Urteil: gut
79% Spielspaß.
8 Level
Für 1–2 Spieler
System: NES
POWER PLAY
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
GAME BOY
GAME BOY
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
PALCOM SOFTWARE
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
F&P 92/335 P1

news

Zu verkaufen

Digital Marketing, Lieferant für Amiga- und C64-Software, steht zum Verkauf. Dieter Mückter, Eigner und Geschäftsführer, hat den Schwenk ins Druckgeschäft vollzogen und such nun jemanden, der die Lücke, die er ins Software-Business gerissen hat, ausfüllt. Interessenten melden sich bitte unter 02435/428. ■



Neue CD

Chris Hülsbeck ist wirklich wieder mal 'on top'! Genau passend zur CSS in Köln präsentiert er seine neue CD 'To Be On Top'. Unter den Titeln werden auf jeden Fall der Titelsound von 'Carl Lewis Challenge', 'To Be On Top', 'Battle Isle' und 'Gem'X' sowie etliche neue Produktionen sein. Erhältlich ist die CD auf der CSS (Halle 1, Gang A, Stand A18). Bestellungen können aber auch gegen Vorkasse (30 Märker) oder Nachnahme (Achtung! Gebühr!) bei Kaiko direkt getätigt werden. Die Adresse: A.U.D.I.O.S, To Be On Top, Südliche Ringstr. 214, 6070 Langen. Na, dann bis zur nächsten CD! ■



▲ *Chris Hülsbeck*

Internationale Unterhaltung

Eine tolle Compilation hat **Entertainment International** für PC und Amiga auf Lager. Hits wie **F-15 II Strike Eagle**, **688 Attack Sub** und **Team Yankee** dürften Fans dieses Genres viel Freude für wenig Geld und lange Nächte bescheren. ■

Schätze aus der Mottenkiste

Zeitgleich mit der Amiga-Version von **The Lost Treasures of Infocom** bringt **Activision** für den PC nun auch die im ersten Teil fehlenden elf Textadventures der legendären Software-Schmiede auf den Markt. Mit **The Lost Treasures of Infocom II**, die auch die exotischeren Titel wie Trinity oder A Mind Forever Voyaging enthalten, können Infocom-Fans nun ihre Sammlung vervollständigen. ■

Fachchinesisch

Mit einem ordentlichen Wälzer will jetzt der **Falken-Verlag** in Sachen Fachchinesisch aufräumen. Zwar ist die Bebilderung nicht immer ganz aktuell, dafür gibt es aber zu so ziemlich jedem Fachwort rund um den Computer eine ausführliche und vor allem verständliche Erklärung.

Das Lexikon ist ein Riesenwälzer im edlen Einband mit 333 Seiten und soll im Laden 39 Mark kosten. ■



▲ *Noch'n Lexikon*

Hüpf mal wieder

Ocean setzt mal wieder zum Sturm aufs Taschengeld an. 45 Levels Jump&Run-Spaß verspricht **Cool World**, bei dem ein sprunggewaltiger Typ einen heißen Laser schwingt. Die Demo sieht recht gut aus. Ebenfalls mit einem Laser, aber weniger mit Action, sondern knappen Zeit-Limits bringt **Amanda** Tüftlerhirne zum Kochen. Mittels Spiegeln muß ein Laserstrahl auf Diamanten geleitet werden, um diese zu vernichten. Neu? ■

Noch'n Manager

Max Design aus Österreich spielt mit dem Gedanken, einen **Fußballmanager** auf den Markt zu bringen. Und wer noch deren Handelssimulation 1869 im Kopf hat, der weiß, daß es kein 08/15 Billig-Verschnitt sein wird. Zahlreiche neue - bisher noch nicht dagewesene - Optionen sollen dann das Managerleben realistisch machen. ■

Man spricht deutsch

Der ASM-Hit **Ashes of Empire** von **Mirage** (Test in Ausgabe 7/92) ist ab sofort auch mit deutschem Bildschirmtext erhältlich, verlautete es aus gewöhnlich gut informierten Bomico-Kreisen. ■

Wheel in the Sky...

Eigens für den digitalen Renn- und Flugverkehr entwickelt die Joystick-Company **Logic 3** ein Sportlenkrad zum 'freien Gebrauch'. Mit dem **Nigel Mansell Freewheel** bekommt Ihr ein schickes Zwei-Speichen-Vollgummi-Steuer in die Finger und sonst gar nichts. Neben seiner spezifischen Funktion sind zwei Knöpfe in das Joy-Wheel 'integeart', die das Hoch- oder Runterschalten der Gänge ermöglichen. Ansonsten seid Ihr und Euer Wheel lediglich durch ein Kabel an die 'Rest-Hardware' gekoppelt. Derzeit könnt Ihr mit jedem gängigen Home-Computer-System Euren Wheelie machen,



PC- und Konsolenadaptionen sind in Vorbereitung. Nur Frisbee-Spielen, das klappt nicht! ■

Neuer Flipper

Diesen Monat bringt **21st Century Entertainment** seine **Pinball Fantasies** heraus, die den Vorgänger in Sachen Umfang, Aufbau und Technik um einiges übertreffen sollen.

An vier verschiedenen Flippern, jeder mit ureigener Grafik, SFX und Musik versehen, dürfen sich bis zu acht Amiga-Besitzer austoben: Willkommen bei Partyland, Billion Dollar Show, Speed Devils und Stones & Bones. Man spielt jetzt mit drei Flippern, sieht mehr Details und kann - gute Reaktion vorausgesetzt - Mega-Boni abräumen. Wie das Game bei uns abschneidet, lest Ihr in der nächsten ASM. ■

news

Lawnmower-Game

Das Spiel zum Cyberspace-Spektakel **Lawnmower Man** wird voraussichtlich erst im nächsten Jahr erscheinen - und zwar punktlich zum Kinostart vom **Lawnmower Man 2**. Diese verlautete während der Herbst-ECTS iun London vom Hersteller des Programmes, **The Sales Curve**.



▲ *Das Spiel zum Film Lawnmover Man läßt auf sich warten*

PC-Panzer

Auf dem **Action Sixteen**-Label ist ab sofort **Spectrum Holobytes Tank**-Simulator zu haben. In dem Programm steuert man ein komplettes M1-Platoon durch unterschiedlichste Missionen in Fort Knox, Zentraleuropa und im Mittleren Osten.



▲ *Klar zum Gefecht? Alles anstellen zum Kettenölen!*

Mega-Deal

Letzte Meldung vor Toresschluß! Für den Irrsinnspreis von 35 Mio. Dollar wurde im September **Origin** an **Electronic Arts** verkauft! Welche Auswirkungen das auf die kommenden Produkte haben wird, steht auch fest: Es geht weiter - mit noch mehr Power!

ELECTRONIC ARTS



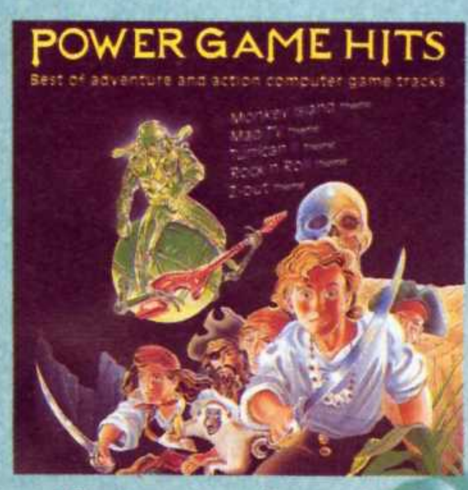
▲ *Wenn der User einmal die Wohnung verläßt*

Zweimal Nonplusultra

Im Eichborn-Verlag sind der Tage die Bücher **Das Nonplusultra für Atari-User** (ISBN 3-8218-2452-2) und **Das Nonplusultra für PC-User** (ISBN 3-8218-2451-4) erschienen. Beide Bücher bieten einen unterhaltsamen Streifzug durch Rechnergeschichten, Standard-Wirrwarr und andere Katastrophen des täglichen User-Lebens. Kostenpunkt 12,80 Mark je Exemplar.

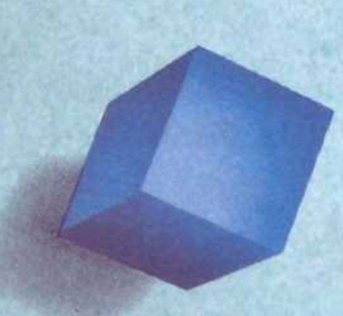
Original-Sound

Wenn der Computer mal wieder kaputt ist, und man es gar nicht ohne den 'echten' Sound aushält, sollte man vielleicht auf die **Power Game Hits** von **Eurostar** zurückgreifen. Auf dieser CD befinden sich



▲ *Alle Sounds auf neuer CD*

17 'Tunes' - direkt vom Computer (unter leichter Klangaufbesserung) auf CD transferiert. Gute Titel: Turrican II, Monty on the Run, Blade of Destiny (auch 'Blade of Fate'), Crazy Comets etc. Nicht so gut: Paradroid '90, Logical, Mad TV etc. Kostet in etwa 30 Märker und ist entweder direkt über Eurostar oder auch so überall erhältlich.



Luftschlacht

On-Line Entertainment bietet neuerdings via British Telecoms **Tymnet** und Modem die Möglichkeit, sich an mit **Air Warrior** simulierten Luftschlachten zu beteiligen. Zugriff ist aus den Ländern Belgien, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Holland, Italien, Norwegen, Österreich, Schwedem, der Schweiz und Spanien möglich. Kontakt: 0044-81-539-6763.



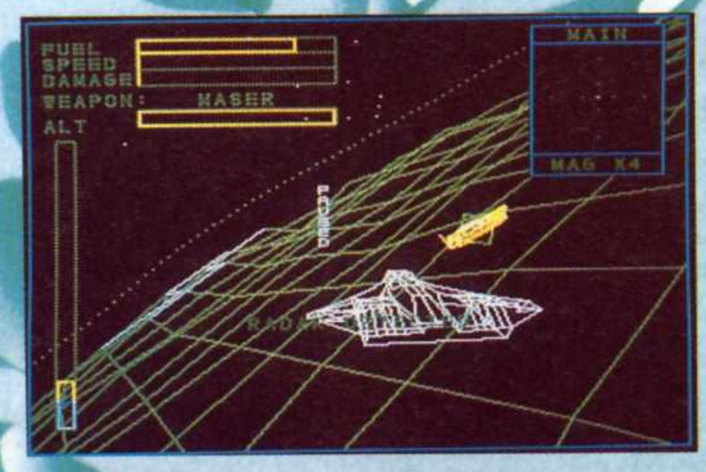
▲ *Europa-Luftschlacht*

news

Warmgehalten

Nach neuesten Aussagen der Fa. **Selling Points**, die die Pressearbeit für **Psygnosis** erledigen, werden folgende Psygnosis-Titel demnächst für den Amiga erhältlich sein:

Air Support (Veröffentlichung angeblich September), eine strategische Luftkampfsimulations-Simulation, die tatsächlich mit nicht ausgefüllter Vektorgrafik daherkommt, sowie **Bill & Lee's Excellent Tomato Game**, in der eine süßer kleiner Tomaterich nach Jump&Run-Manier seine süße kleine Tomaten-Freundin aus den Klauen des Erzbösewichts Squirrel Sam retten muß. Wespen, fliegende Schweine und über einhundert Level stehen ihm hierbei um Weg. Veröffentlichungstermin: Anfang '93.

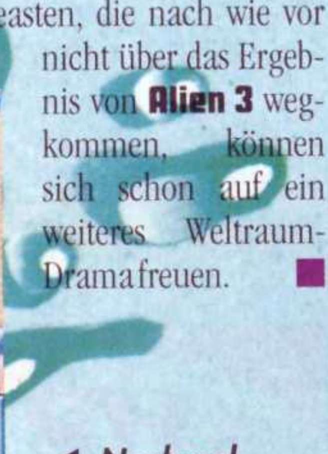


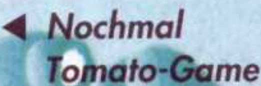
▲ *Air Support*

▲ *Tomato Game*

Aliens vs. Predator

Nachdem das Crossover-Comic **Aliens vs. Predator** (nach Meinung der Redaktion sehr zu empfehlen!) schon einige Zeit von **Dark Horse Comics** erhältlich ist und **Activision** fleißig an dem Spiel bastelt, wurde kürzlich bekannt, daß es definitiv auch den Film geben wird! Cineasten, die nach wie vor nicht über das Ergebnis von **Alien 3** wegkommen, können sich schon auf ein weiteres Weltraum-Drama freuen.





◀ *Nochmal Tomato-Game*



▲ *Dieses Alien war nicht das letzte*










scene

Wechsel bei United

Hans-Joachim Krusche, ehemals Geschäftsführer bei der Fa. United Software, ist in seinem Posten von Herrn Ekkehard Jehlen abgelöst.

The Great Escape

Pete Stone und Pam Griffiths, beide nunmehr Ex-Palace Software-Macher, sind ab sofort bei **Konami** in London anzutreffen. Pete nennt sich nun Stellvertretender Geschäftsführer, während Pam den Titel der Marketing-Managerin trägt.



▲ *Adios, Hajo Krusche*

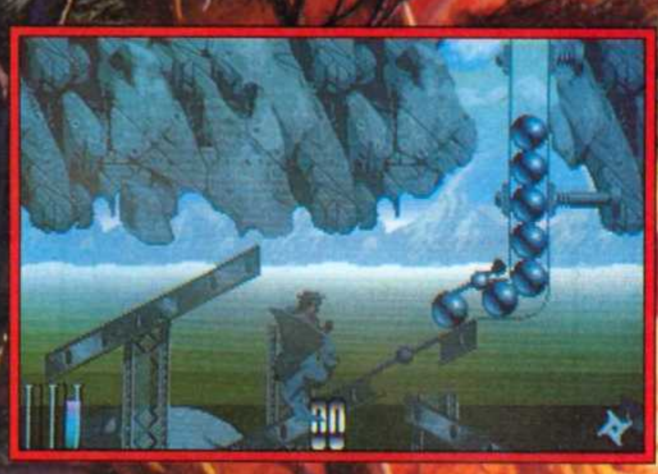
Spitzname

Seit der Feierlichkeiten zum fünfjährigen Jubiläum von **Electronic Arts** England hat Mark Lewis, hiesiger Geschäftsführer, einen Spitznamen : Er ist der 'Orson Welles von EA'. Das resultiert daraus, daß er im Rahmen eines zur Unterhaltung der Gäste inszenierten Bühnenstückes umgebracht wurde - was seinem Hemd zu einem roten Fleck und ihm zu dieser Meldung verhalf. Herzlichen Glückwunsch!

Au revoir

Veronique Lagrange, ihres Zeichens PR-Dame von **Activisi...**, wirft das Handtuch. Sie wird zurück an die Uni gehen und ihr Studium fortsetzen.

SHADOW OF THE BEAST III™





SHADOW OF THE BEAST III

Maletoth bleibt weiter eine gefährliche Bedrohung: Nur seine vollständige Zerstörung wird seinen unheilvollen Einfluß ein für allemal beenden können. Als menschlicher Winzling sehen Sie nun den vielen Herausforderungen und mächtigen Gegnern ins Auge, die zwischen Ihnen und Ihrer entgültigen Begegnung mit der Bestie stehen.

Features: In Seitenansicht vervielfachte Hardware-Sprites, 800k phantastische Musik, hunderte von irren Bildschirmfarben gleichzeitig auf dem Bildschirm und volles 8-Wege Parallax-Scrolling. Als letzter Teil der großen Trilogie ist Shadow of the Beast III auf dem besten Weg, ein noch größerer Erfolg als seine beiden Vorgänger zu werden.

PSYGNOSIS

BEAST-III-ANSTECKNADEL IN DER VERPACKUNG

PSYGNOSIS LTD., UNITED KINGDOM. TEL: 44 51 709 5755 DEUTSCHLAND: ALLIANCE DIVISION, TEL: 49/5241 24307

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761.* Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

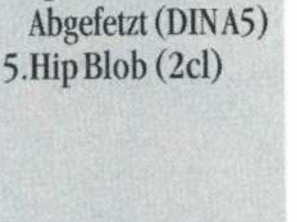
Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.



Ottis TOP 5
1. Wing Commander II (PC)
2. Wing Commander I (PC)
3. Lemmings (Amiga)
4. Beyond Colums (PC)
5. Battle Isle (PC)



Space-Rats TOP 5
1. Akira (Album)
2. Civilization (PC)
3. Aliens (Mega-VHS)
4. Space Rat 2 - Abgefetzt (DIN A5)
5. Hip Blob (2cl)





Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

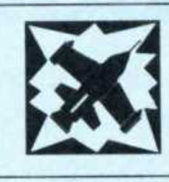
Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

ACTION

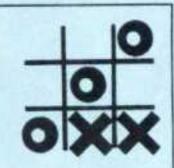
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



Starker 4-Zylinder

LOTUS III - THE ULTIMATE CHALLENGE

System: **Amiga** *(alle Modelle)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, Sheffield, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Klein, fein und teuer: der M200*

„Diesen Flitzer sollte jeder haben..."

Es gibt Dinge, die kehren in einer Regelmäßigkeit zurück, daß sie beinahe schon dem berühmt-berüchtigten Christkind Konkurrenz machen. Eines dieser Dinge ist rot, hat den stärksten Vierzylindermotor der Welt, schafft damit 265 km/h und kommt aus England.

Seit 1990 ist dieses Etwas nicht nur auf den Straßen - äußerst selten übrigens -, sondern auch auf diversen Heimcomputern zu sehen. Die Rede ist vom Lotus Esprit Turbo, dessen sich **Gremlin Graphics** nunmehr zum dritten Mal innerhalb von drei Jahren annahm und eine Mischung aus Lotus 1 & 2 plus zahlreicher neuer Features schuf. Die herrausragendste Änderung ist, daß **Lotus 3 - The Ultimate Challenge** über einen bisher einmaligen Streckeneditor verfügt, mit dem sich - rein theoretisch - bis zu fünf Trillionen verschiedene Strecken erstellen lassen. Wie das funktioniert? Ganz einfach: Durch Verändern einiger Parameter - z.B. Schärfe und Anzahl der Kurven, Detailreichtum der Landschaft, Anzahl der Steigen & Senken, wie oft Hindernisse auf der Fahrbahn erscheinen usw. - verändert sich auch ein ganz spezifischer Code für diese Strecke. Da dieser Code aus Buchstaben besteht, ist es durchaus möglich, anstatt Parameter zu ändern, den eigenen Namen einzugeben, wodurch ein ganz 'persönlicher' Kurs kreiert wird. Selbstverständlich ist auch der Schwierigkeitsgrad einstellbar.

Zudem vereint Lotus 3 sämtliche Rennmodi der ersten zwei Teile. So kann wahlweise eine Meisterschaft ausgefahren (mit Zwischentanken), gegen ein Zeitlimit gekämpft, 'im Kreis' oder auf einer 'Endlos'-Strecke gefahren werden. Die Szenarien der Vorgänger wurden allesamt übernommen, zudem noch fünf brandneue erstellt. Als da wären: Windlevel (mit Seitenwind und Strohballen, die über die Piste fegen), Schlammrally, Berg-Level (viele scharfe Kurven und steile Abgründe) sowie Future-Level (Magnete, Turbozonen etc.). Nach wie vor können zwei Spieler gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen, wobei der Screen in zwei Hälften gesplittet wird. Ein neues Auto - der M200 nämlich - kam hinzu, und die Grafik ist dank der neuen Szenarien abwechslungsreicher und das Scrolling sogar noch 'nen Tick schneller und flüssiger als beim zweiten Teil. Neben diesen Dingen gibt es noch neue FX und Sounds zu vermerken. Letztere können allerdings nicht mit den flotten Stücken des zweiten Teils mithalten. Doch kann dies nichts am guten Gesamteindruck ändern, den der dritte und wohl auch letzte Teil rund um die Lotus-Flitzer hinterläßt. Bringen wir's auf den Punkt: Mehr Szenarien, mehr Optionen und einen einmaligen Streckeneditor - mit Lotus 3 hat Gremlin nochmals einen draufgesetzt!

Hans-Joachim Amann



▲ *Regen, Blitz und Donner bleiben dem geplagten Autofahrer auch bei Lotus 3 nicht erspart.*



◀ *Die Future-Strecke wartet mit angenehmen, aber auch mit unangenehmen Überraschungen auf.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Action

Kleiner Ninja ganz groß

ZOOL

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nach Lotus 3 beschert uns GREMLIN GRAPHICS diesen Monat noch ein höchst rasantes Programm, das jedoch in keinster Weise etwas mit schnellen Autos zu tun hat. Es handelt sich vielmehr um ein Jump'n'Run der Sorte 'It's like Sonic' und will eben diesem mächtig Beine machen.

Der Name des Spiels ist gleichzeitig der Name des zu steuernden Charakters, welcher auf den reizenden Namen **Zool** hört. Obwohl Zool einen Ninja 'einer anderen Dimension' darstellen soll, erinnert sein Aussehen eher an eine Mutation aus zwei Eiern, einem Frosch, Mr. Spock und einem Werbeträger für extravagante Damenbrillen.

Zools Abenteuer erstreckt sich über exakt sieben Welten mit je drei Stages. Macht nach Adam Riese 21 Abschnitte, die durchstreift und gelöst werden müssen (nur wenn genügend Bonusgegenstände eingesammelt wurden und der Endgegner besiegt wurde, geht's weiter). Folgende Welten findet der Spieler vor: Süßigkeiten-, Musik-, Werkzeug-, Frucht-, Shoot-'em-Up-, Kirmes- und Spielzeug-Welt, jede einzelne mit ihren ganz spezifischen, extrabunten Grafiken und Gegner. So trifft man in den verschiedenen Welten beispielsweise auf hinterhältige Trommeln, Violinen, Kettensägen oder Karotten, die Zool nach dem Leben trachten. Klaro, daß der Kleine diese Attacken nicht einfach so über sich ergehen läßt, denn schon nach drei Feindberührungen wird ihm eines seiner wenigen Leben ausgehaucht. So boxt, tritt und schießt er, um sich gegen die Gegnerschaft zu behaupten.



▲ *Ein Endgegner mit Riesen-Löffeln*



▲ *Wartet, bis Zool so richtig loslegt*

„Zool - der Power-Ninja einer anderen Dimension“

Manche Feinde hinterlassen Herzen (frischen den Energievorrat auf) oder irgendwelche anderen Dinge - z.B. Schallplatten und Kassetten im Musik-Level -, die das Punktekonto auffrischen. Auch an Extra-Leben wurde gedacht, doch sind diese sehr rar. Mit etwas Glück finden sich auch Bonus-Runden, in denen sich großzügig punkten läßt. So eine Bonus-Stage bringt nebenbei auch eine willkommene Abwechslung mit sich, da hier Kontrolle über einen Raumgleiter genommen wird und man sich in einem regelrechten Shoot-'em-Up wiederfindet. Viele gute Ideen sorgen auch sonst dafür, daß Zool nicht langweilig wird. Da gibt es unter anderem Noten, die in die Luft steigen und den Ninja schweben lassen, oder er kommt nur schwerlich voran, weil er auf einem Plattenteller läuft, der sich unter ihm dreht. Nicht zu vergessen die Extras. Da findet **Gremlins** Stolz einen Schatten, der ihn fortan unterstützt oder eine Tablette, die ihn zu extrahohen Sprüngen verhilft (Hi, Katrin. Es lebe das Doping!), um nur einige zu nennen. Damit hat das Programm eigentlich schon alle wichtigen Bestandteile eines guten Jump-'n'-Runs, doch Zool hat noch 'ne Nettigkeit mehr zu bieten: die Ähnlichkeit zu Sonic. Diese wird nämlich durch den ultraschnellen Spielablauf hergestellt, in dem Gremlins Werk dem Igel aus dem Hause Sega in nichts nachsteht. Und wahre Zool-Profis können im Options-Menü das Spiel sogar noch ein paar 'km/h' schneller machen und/oder den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Schnell und gut

Trotz der Geschwindigkeit wurde nicht auf anspruchsvolle, farbenprächtige Grafik verzichtet. Das Parallax-Scrolling ist sehr flüssig, nur im ultraschnellen Modus kommt es zuweilen ins Stocken, wenn sich ein paar Sprites auf dem Screen tummeln. Zool selbst ist nett animiert, die Soundeffekte sind witzig. Leider gibt's nur Effekte oder nur Sound (vier verschiedene Stilrichtungen). Nicht sehr überzeugen können die etwas lieblos ausgefallenen Endgegner, doch auch auf diesem Gebiet konnte Sonic - The Hedgehog nicht überzeugen. Zwar kann Zool Sonic nicht übertreffen, ernstzunehmende Konkurrenz ist es aber allemal.



▲ *Vorsicht vor dem Bunsenbrenner!*

Davon abgesehen gibt es Sonic ja nicht für den Amiga. Zool ist nicht nur cool, sondern auch ultraschnell und voller Überraschungen. Ein echter Power-Ninja einer anderen Dimension eben. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

NICKY BOOM

System: **Amiga**, geplant für: **PC, ST**, empf. VK-Preis **ca. 80 DM**, Hersteller: **Microids**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Last Minute Call

In buchstäblich letzter Minute landete Nicky Boom auf meinem Tisch. Kollegin Antje wollte mir nämlich kurz vor Feierabend nochmal eine Freude machen. "Jump and Run - das ist doch was für Dich!" meinte sie und reichte mir die Demo-Disk, denn sie weiß ja, was Kläuschen wünscht.



▲ *Ein toller Spaß für lange Winternächte*

Ich nix wie rein in den Testraum, schnell Hans-Joachim vom Amiga verscheucht und dann 15 Minuten lang das bewundert, was sich auf dem Screen tat. Kurz danach stand ich wieder bei Antje auf der Matte.

"Wenn das Game so wird wie das Demo, dann sehe ich große Chancen für einen Hit-Stern", sagte ich und war im nächsten Moment total überrascht, denn sie griff in ihre Schublade und reichte mir das komplette Spiel.

Was soll ich lang drumrum erzählen - man hatte später seine liebe Not, mich vom Rechner wegzukriegen und hätte mich um ein Haar noch über Nacht eingeschlossen. Ich schätze, das wäre mir angesichts dieses Spiels egal gewesen, denn Nicky Boom ist echt stark.

Tödliche Äpfel

Das Game an sich ist wie fast alle Jump and Runs: Laufen, hüpfen, Gegner abschießen (mit Apfelkrotzen!) oder auf sie springen, Boni und Schlüssel fürs nächste Level aufsammeln. Außerdem kann man Bomben aufnehmen, die - an der richtigen Stelle plaziert - entweder den Weg freispengen oder ein melonenartiges Gebilde hochjagen, aus dem dann wie von Geisterhand eine Leiter wächst.

Auf unerreichbar hoch liegende Steine kann man schießen und so die darauf befindlichen Bonusgegenstände herunterholen. Oder man benutzt eine in der Luft explodierende Mine, die man aber erstmal finden muß.

Manchmal muß man sich auch eine Brücke bauen, um weiterzukommen, ab und zu hilft auch bessere Sprungkraft. Ein bisserl Nachdenken ist also angesagt - auch beim Springen in unbekannte Tiefen, denn man landet leicht im Wasser, und dann ist eines von fünf Leben futsch.

Schließlich gibt es noch Teleporter, die einen in eine Bonushöhle oder an einen anderen Part des jeweiligen Levels führen, wo man oft besagte Schlüssel oder zumindest eine Bombe findet. Man hat also fleißig bei anderen Genre-Games abgeschaut, doch in seiner Gesamtheit ist es wirklich gut. Es muß ja auch nicht immer alles absolut neu sein.

Insgesamt acht extralange Level gilt es zu absolvieren, in denen mitunter auch Wege durch Mauern auf einen warten: Steine wegballern und durch heißt da die Devise.

In Sachen Grafik kann Nicky Boom durchaus mithalten: Sanftes Scrolling, interessante Gegner und bunte, abwechslungsreiche Levelgestaltung - und wieder einmal eine ganz süße Titelfigur - zeichnen das **Microids**-Produkt aus.



▲ *Über die Brücke gehn' ist nicht schwer - sie bauen um so mehr*

„Unvergleichlich süß: Nicky Boom hüpft allen davon"

Toller Sound

Das Allerbeste ist der Sound: Eine fast siebenminütige, sich dann zwar wiederholende, dadurch aber keineswegs langweilig werdende Melodie, die sich anhört, als käme sie von CD und nicht aus den Lautsprechern des Moni. Zwischendurch gibt es dann einige zum Teil witzige FX (wenn Nicky z.B. einen wichtigen Bonus findet, klingt es fast wie ein "ah ja!").

Der Schwierigkeitsgrad ist etwa in der Mitte anzusiedeln, wobei das Überlisten der Gegner noch das Einfachste ist. Den richtigen Weg zum Ausgang zu finden und zu den dafür notwendigen Schlüsseln, ist dagegen eine Angelegenheit, die manchen Genre-Fan beschäftigen werden. Nicky Boom ist neben *Zool* DER Geheimtip für lange Winterabende.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Beinhart wie'n Rocker

RED ZONE

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Psygnosis, Liverpool, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Motorradfreunde aufgepaßt: Die Lemminge aus Liverpool - auch PSYGNOSIS genannt - haben etwas für Euch auf der Pfanne, für das sie selbst mit dem Spruch 'Willkommen zur raffiniertesten, realistischen 3D-Rennsimulation...' werben.

Doch wie es in Sachen Werbung nunmal ist, wird häufig gern und großzügig übertrieben, da ist auch Red Zone keine Ausnahme. Aber der Reihe nach: Red Zone ist ein Motorrad-Rennspiel, das in der Zukunft spielt, und an dem nur knallharte Typen teilnehmen. Allerdings wird noch auf 10 'nostalgischen' Kursen (z.B. Hockenheim) gefahren. Sämtliche Kurse werden dreidimensional dargestellt. Leider ist die Polygon-Grafik nicht die schnellste. Flotter wird das ganze, wenn ein paar Details im Options-Menü abgestellt werden. Hier liegt übrigens ein großes Plus gegenüber anderen Programmen: Es gibt so viele Wahlmöglichkeiten, daß man die Grafik ideal den Rechnerleistungen (A3000, A500 mit Turbokarte etc.) anpassen kann.

Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, jedoch nach kurzer Zeit recht gut zu beherrschen. Allerdings ist sie nicht sonderlich realistisch, da das Bike (viel zu schnell) hin- und hergerissen werden kann, ohne daß etwas passiert. Auch keine Meisterleistung ist der Saisonmodus. Lediglich gegen fünf andere Fahrer tritt man an.

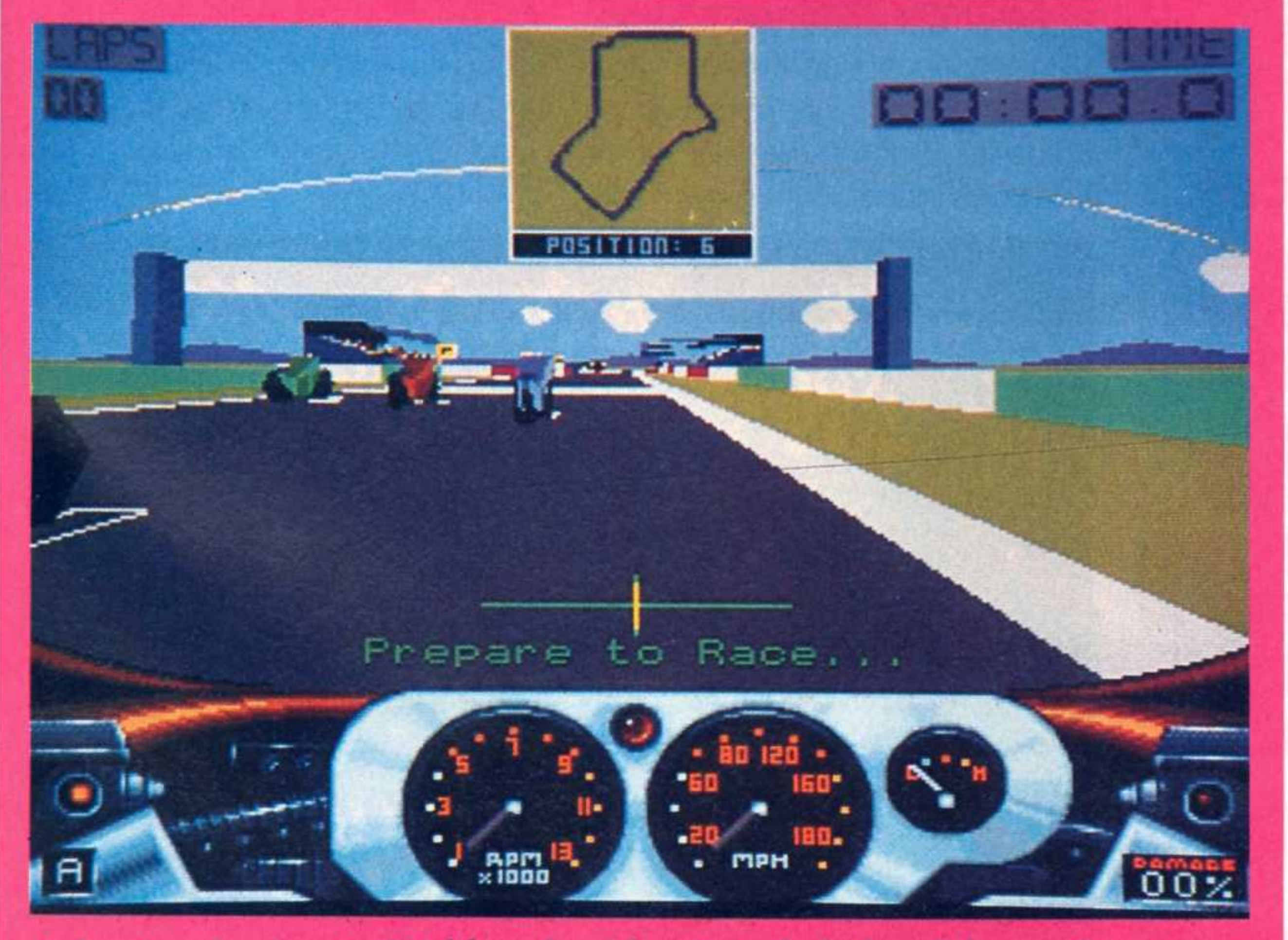
So bleibt Red Zone unterm Strich gesehen ein recht mittelmäßiges Programm, das durch flüssigere Grafik und Motorrad-Animation durchaus ein 'Gut' hätte verdienen können.

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Ansatzweise ein gutes Spielchen, das sich später jedoch als recht langweilig entpuppt*

PREVIEW

Schleichwerbung

Bock auf Konsolenfeeling? Könnte mit dem neuen VIRGIN-Game hinhauen. Die Mischung aus Sonic und Mario bringt eine Menge Spaß rüber.

McDONALD'S LAND
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST, C64,** Hersteller: **Virgin Games**, England.



▲ *Hey Mann, wie geht's denn hier weiter?*



Wer auf Hamburger steht, kennt bestimmt die Firma mit dem großen "M" als Logo. Und um selbige Ms dreht sich alles bei Virgins flottem Plattformgame. In sieben Welten mit jeweils sechs Stages darf sich der Spieler auf die Suche nach Karten und Ms machen. Der rotnasige Hamburger-Clown gibt dabei die Anweisungen, was die Helden Mic und Mac in jedem Level zu tun haben. Mic und Mac sind zwei knuddelige Typen, einer schwarz, einer weiß, die nicht nur gewaltige Sprünge in dem nicht gerade kleinen Spielareal zu bewältigen haben, sondern sich auch des öfteren ihren Weg selbst bauen müssen, indem sie Blöcke à la Mario durch die Gegend transportieren. Langt die eigene Sprungkraft nicht, hilft vielleicht ein Trampolin weiter. Und wenn die beiden nicht gerade mit Sonic-mäßigem Tempo durch die Gegend düsen, vertreiben sie sich die Zeit damit, kopfüber an irgendwelchen Plattformen herumzuwatscheln.

McDonald's Land wendet sich zwar vom Thema her mehr an jüngere Computerkids, der Schwierigkeitsgrad ist jedoch eher etwas höher angesiedelt. Und fiese kleine Gemeinheiten helfen auch nicht gerade beim schnellen Durchspielen: gibt es da doch ach so harmlose, schnuckelige Icons, die den Spieler bei Berührung einfach an den Start des Levels zurückversetzen ...

Das Game wird, zumindest was den Amiga anbetrifft, nicht mehr allzulange auf sich warten lassen. Übrigens treiben die *MC Kids* auf den Konsolen ebenfalls ihr Unwesen. ■

ddf/ah



Prügelkröten

BATTLETOADS
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST, PC**, Hersteller: **Mindscape**, England.

Die Ninja Turtles bekommen Konkurrenz: BATTLETOADS heißt MINDSCAPEs Antwort auf die Pizza fressenden Kampfschildkröten.

Auf dem NES ist **Battletoads** in den USA und Japan längst ein Hit, und selbst auf dem Game Boy ist ihm ein gewisses Suchtpotential nicht abzusprechen. **Mindscape** hat sich nun vorgenommen, das Prügelspiel auf dem Amiga noch einmal zu verbessern! Ob's gelingt?

Das Gameplay soll im großen und ganzen der Konsolenversion entsprechen, und die ist wirklich nicht von schlechten Eltern (Tradewest, USA). Verbessert werden soll auf jeden Fall die Grafik, die die Möglichkeiten des Amiga voll ausnutzen wird. Ab Ende Oktober könnt Ihr Euch testen, ob das stimmt, meint James Morris, der bei Mindscape für diese Produkte verantwortlich ist. Auch bei den Umsetzungen auf PC und Atari ST, die etwa einen Monat nach der Amigaversion fertig werden sollen, ist das Ziel die bestmögliche Ausnutzung der jeweiligen Hardware. Geprügelt werden darf allein oder zu zweit, um eine wunderschöne Prinzessin aus den Fängen einer bösen Königin zu befreien. Auf der guten Seite steht Euch auf einem Zusatz-Screen ein Professor mit Rat und Information zur Seite; die Dark Queen wirft Euch Horden über Horden kampfwütiger Mieslinge entgegen. Schnelle Reflexe sind vonnöten, wenn Ihr Eure Axt erfolgreich schwingen und Eure Freunde befreien wollt. Und Köpfchen ist ebenfalls gefragt, denn viele Fallen sind nur durch Überlegung und Strategie zu überwinden. Tja, und nun bleibt nur zu hoffen, daß Mindscapes Versprechungen wahr sind. ■

ddf/ah



▲ *Prügel oder Fersengeld?*

Amnesie



▲ *Flashback glänzt mit tollen Animationen*

FLASHBACK
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Delphine Software / U.S.Gold,** England.

Was machen fiese Aliens, wenn ein schwer arbeitender Wissenschaftler ihren Invasionsplänen auf die Schliche kommt? Klar, sie wehren sich! In diesem Falle nicht nur mit einem kräftigen Schlag auf den Schädel, sondern auch noch mit Kidnapping, Löschung des Gedächtnisses und Zuweisung einer Einzelzelle in einem mit allen Schikanen gesicherten extraterrestrischen Krankenhaus.

Held Conrads Gedächtnis wurde in mehreren Holocubes gespeichert, die er nun auf dem fremden Planeten wieder einsammeln muß, um seine frühere Identität wiederzuerlangen und den Kampf gegen die mit normalen Waffen fast unzerstörbaren Aliens weiterführen zu können.

Zu diesem Zweck bricht er mittels eines Hoverbike aus seinem Gefängnis aus. Nach einer wilden Hatz wird er abgeschossen und findet sich mitten in einer Dschungellandschaft wieder. Hier zeigt sich jetzt, daß die Programmierer von Delphine, die dieses rasante Actiongame für U.S. Gold erstellen, ihre Hausaufgaben gemacht haben.

Tolle Grafik, toller Sound

Was Grafik und Animation angeht, ist der Fortschritt seit ihrem letzten Hit *Another World* unübersehbar. Die Bewegungsabläufe des sprung- und turngewaltigen Helden sehen selbst jetzt, in einem relativ frühen Entwicklungsstadium, bereits fast so flüssig aus wie in einem Film. Und auch das Gameplay, dem das Spiel durch die immer häufiger auftretenden Erinnerungsblitze = **Flashbacks** des Helden seinen Namen verdankt, scheint noch eine ganze Ecke komplexer zu sein als beim Vorgängerprogramm.

Ende des Jahres soll es dann soweit sein. Amiga- und PC-Besitzer dürfen in fünf Levels über Plattformen toben, sich mit Aliens unterhalten und prügeln, eine fremdartige Technologie meistern, Geld verdienen und den außerirdischen Fieslingen actionmäßig heimleuchten. Auf daß die gute alte Erde mal wieder gerettet werde. ■

ab

▼ *Ein Held in Not*



SILLY PUTTY

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **System 3**, England, Muster von: **Hersteller**.

KILLER-KNETE

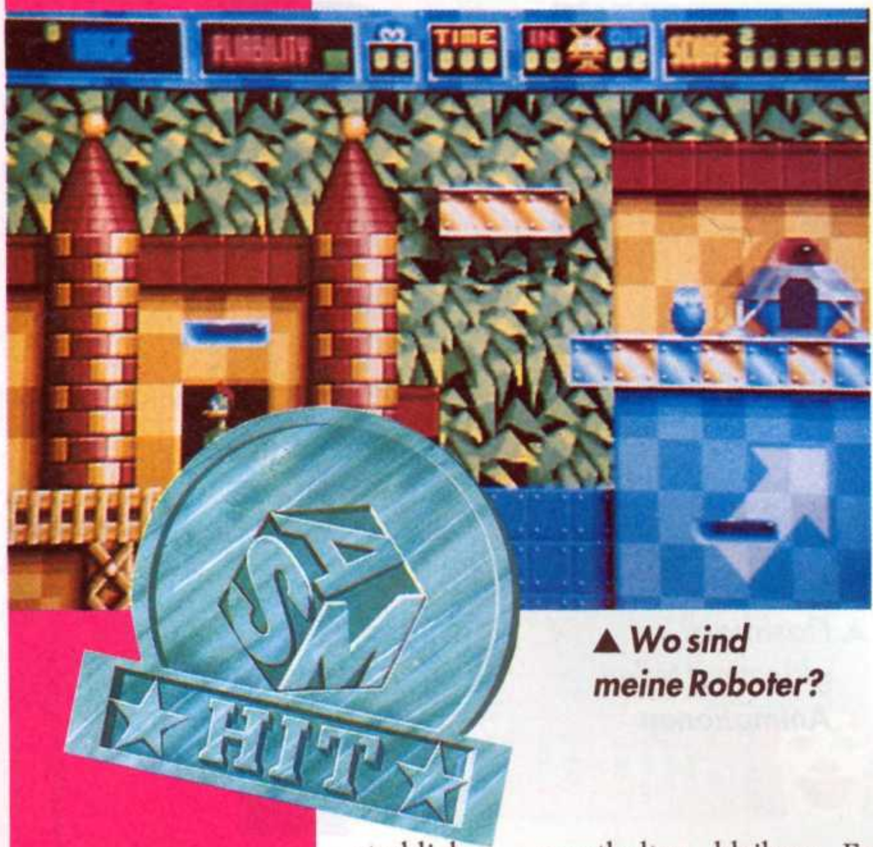
So eine Gemeinheit: Da hat doch der böse Dazzledaze nahezu die gesamte Spezies der Putties, eine Kreuzung aus Tennisball und Ratzefummel, aus Putty Moon entführt und als Kaugummi an die Erde verscherbelt. Allerdings scheinen diese Viecher schwer verdaulich zu sein, denn jedes Kind, das diese probierte, verwandelte sich in ein furchtbares Monster. Diese wiederum brachte Dazzledaze als Wächter auf den Gummiball-Mond zurück, wo sich der letzte Putty versteckt hält.



▲ *Putty: Der T1000 ist nichts dagegen.*

Unser Held hat nur eine Chance, um seine Heimat zu befreien: Er muß einigen Robotern, die sich hierher verirrt haben, die Heimreise ermöglichen. Zur Belohnung wollen die Blechkameraden dem Bösewicht das Handwerk legen.

Dank System 3, den Machern von Silly Putty, hat unser Knetmännchen viele angenehme Fähigkeiten, die uns Normalsterblichen vorenthalten bleiben: Er kann sich fast nach Belieben verformen und nahezu jede Gestalt annehmen. Wenn Putty von einer Etage zur nächsten gelangen will, dehnt er sich einfach so lange in die gewünschte Richtung aus, bis er die Plattform erreicht hat. Dann zieht er den gesamten Rest nach.

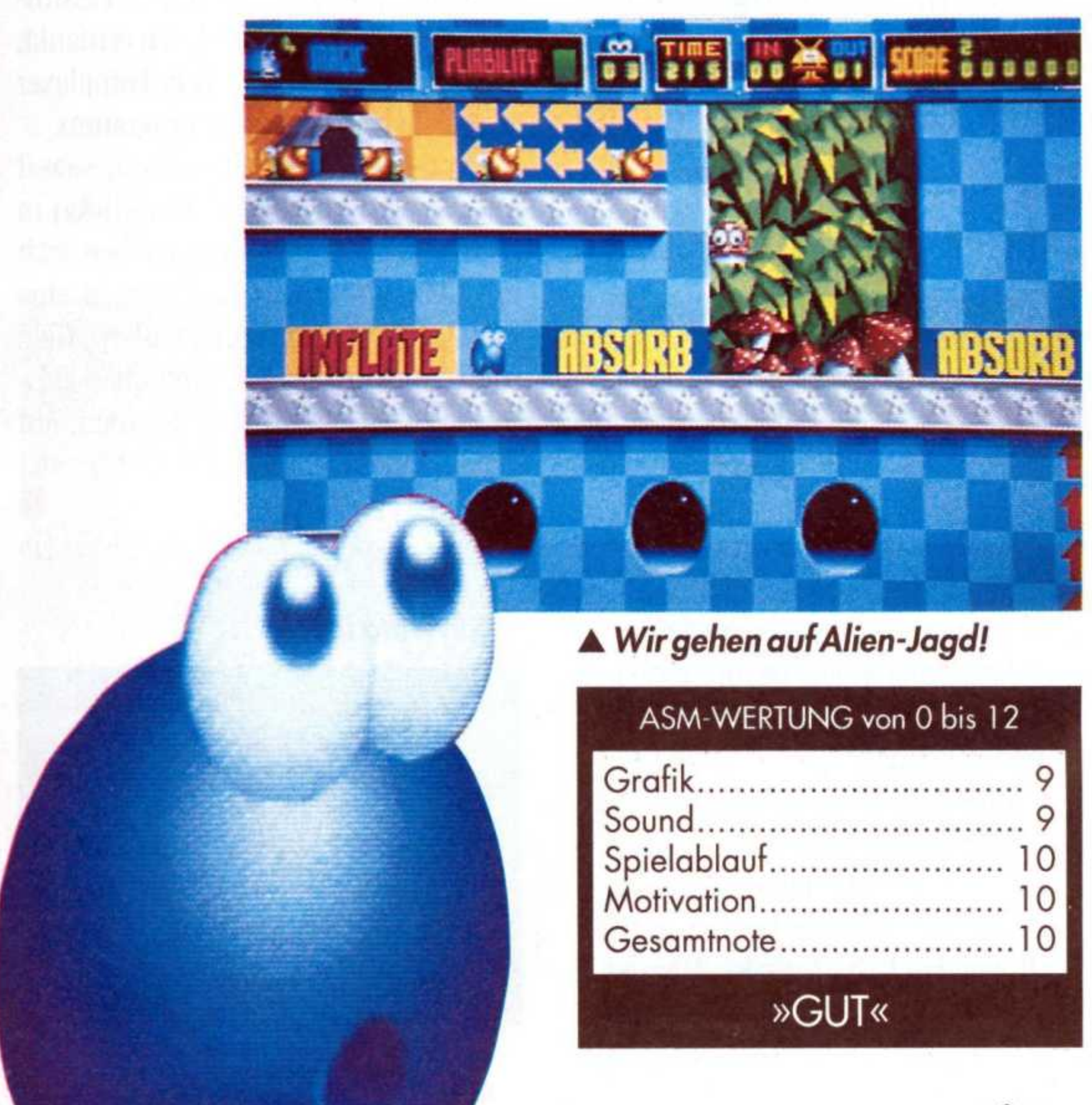


▲ *Wo sind meine Roboter?*

Sollten sich ihm Feinde nähern, schmilzt er wie ein Eiswürfel auf der Kochplatte und verteilt sich auf dem Boden. Sobald der Gegner drüberlatscht, macht's Schmatz, und selbiger befindet sich in Putties Verdauungstrakt. Falls nötig, kann Putty sich jetzt so umformen, daß er nicht nur genauso aussieht, wie seine Beute, nein, er kopiert auch die Fähigkeiten seines Opfers. Sollte er also einen Geier verspeißt haben, so wird er selbst zum Vogel. Dummerweise ist diese Darbietung zeitlich begrenzt.
Wie jeder normale Luftballon kann sich auch Putty aufblasen und so den Sturz unvorsichtiger Roboter abfedern.
Diese werden dann einfach verschlungen und erst in unmittelbarer Nähe ihrer fliegenden Untertasse wieder ausgespuckt.
Wie Ihr seht, bietet Silly Putty eine ganze Reihe neuer Ideen. Die Animation Putties ist einfach genial. Besonders die Szenen, in denen er auf seinen kleinen Gummibeinen durch die Gegend robbt, ringen selbst dem Humorlosesten ein Grinsen ab. Aber erst, wenn er sich durch seine Verformbarkeit fortbewegt, geht die Post richtig ab. Da soll mir noch einer erzählen, daß der Softwareindustrie die Ideen ausgehen!

Aber abgesehen vom Spitzen-Gameplay bietet Silly Putty auch etwas fürs Auge. Schicke Hintergrundgrafiken bilden die Kulisse für wahre Monsterhorden, die sich liebevoll animiert auf den Plattformen räkeln. Dazu kommen dann noch einige hörenswerte Soundeffekte. . . allein das Schmatz-Geräusch, wenn sich Putty vom Untergrund löst, ist toll! Letztlich bleibt dann nur noch die Frage, was gegen eine Hitverleihung spricht. Ich meine: eigentlich nichts! ■

Martin Klugkist



▲ *Wir gehen auf Alien-Jagd!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Doof bleibt doof!

TRODDLERS
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **SNES**, Hersteller: **The Sales Curve**, England.

"Traue nie 'nem Azubi!" Diese Lebensweisheit könnte glatt von Zauberer Divinius stammen, denn auch er hat nichts als Ärger mit seinen Lehrlingen Hokus und Pokus. Da haben diese beiden nichtsnutzigen Kerle doch ausgerechnet die Kiste aufgebrochen, auf die er mühevoll "Bitte nicht öffnen!" gepinselt hatte.

Mit gutem Grund, denn in der Box befinden sich **Troddlers**, kleine harmlose Wesen, die allerdings einen klitzekleinen Nachteil haben: Geraten diese in einen Teleporter, so verwandeln sie sich unter Umständen in äußerst gefährliche Zombies. Und ratet mal, was passiert ist!

Was jetzt folgt, ist klar: Hokus und Pokus müssen die Viecher wieder einsammeln, bevor größerer Schaden entsteht. Leichter gesagt als getan. Ähnlich wie die Lemminge haben die Troddlers ein gewisses Handicap: In der Rübe haben sie nämlich nur ein handfestes Vakuum. Und die paar vorhandenen Gehirnzellen reichen gerade mal zum Geradeauslatschen.

Fairerweise sind die beiden Lausejungen mit einer recht angenehmen Fähigkeit ausgestattet: Um den Tierchen den Weg nach draußen zu ebnen, können sie Steinquader verschwinden und wieder



▲ *Auch Zauberlehrlinge haben es nicht immer leicht*



▲ *Kleine Dummheit, schlimme Folgen: Die Troddler sind los!*

erscheinen lassen; wozu ist man schließlich Magier?

Doch auch hier gibt es einen kleinen Haken: Von nix kommt nix, und auch die Blöcke, die unsere Hauptdarsteller aus dem Hut zaubern, müssen sie vorher irgendwo einkassiert haben.

Dabei ist Quader natürlich nicht gleich Quader. Manche sind aus Eis und dementsprechend rutschig, andere hingegen können wie Einkaufswagen durch die Gegend gerollt werden. Mit letzteren lassen sich übrigens auch die unangenehmen Zombies plätten, die unseren Troddlers ans Puschel-Fell wollen. Ein Schubs in die richtige Richtung, und schon wurde wieder ein Monster auf die Dicke einer Briefmarke komprimiert.

Schmackhaft und überaus zuträglich für die Lebensenergie sind Früchte und Herzen, die hin und wieder auf dem Bildschirm auftauchen.

Damit sich die beiden Helden mit ihrer Sammelaktion nicht zuviel Zeit lassen, setzt ihnen Divinius ein knackiges Zeitlimit. Wenn die Zeit 'rum ist, ist entweder alles Getier wieder da, wo es hingehört, oder Hokus und Pokus werden bis zu ihrem Lebensende Zauberbücher abschreiben.

Die Kontaktscheuen unter Euch können dieses Games sebstverständlich allein spielen. Satte 100 Level hat **The Sales Curve** diesem Solo-Modus spendiert. Sehr viel lustiger ist da natürlich die Teamwork-Option. Das mit der Zusammenarbeit ist übrigens nicht allzu genau zu nehmen, denn Ihr könnt Euch auch nach Herzenslust gegenseitig stören. Eine kleine Mine kann da schon mächtig Verwirrung und Unheil beim Gegenspieler anrichten.

Bereits die Vorabversion macht uns einen Heidenspaß. Es lohnt sich also, auf das fertige Spiel zu warten. ■

Martin Klugkist

PREMIERE

System: **Amiga** *(1MB)*, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

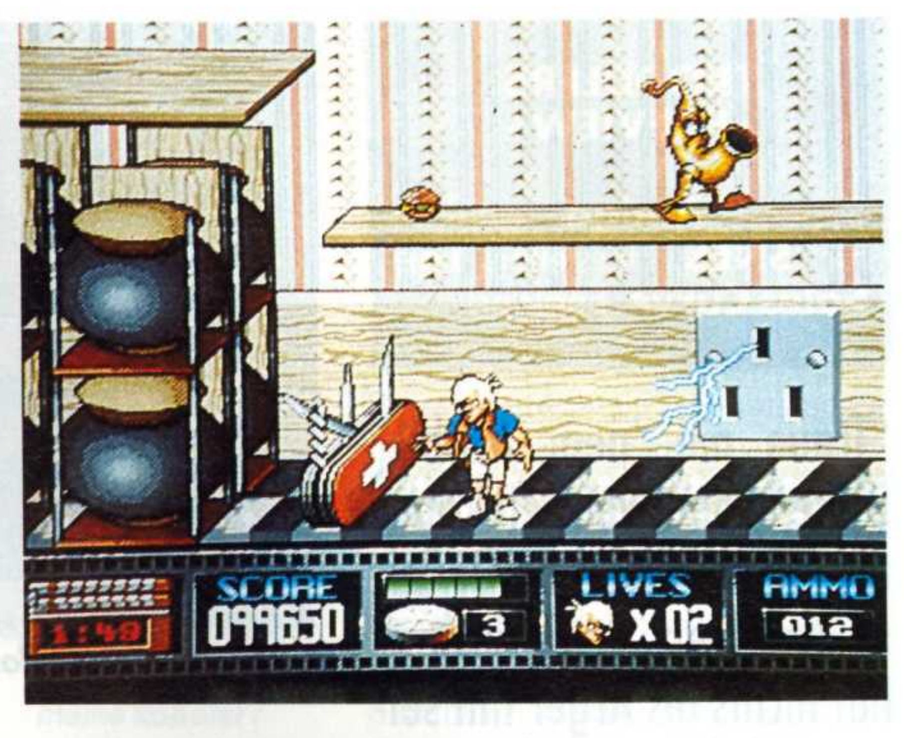
Albtraumfabrik

Peinlich, peinlich. Ein paar Stunden vor der Premiere steht Clutch, seines Zeichens Cutter bei einer Filmfirma, ohne seinen Streifen da. Der nämlich wurde ihm in der Nacht von der bösen Konkurrenz gemopst. Unser Held kann sich das natürlich nicht bieten lassen und macht sich auf, um sich das Zelluloid wiederzuholen.

Inzwischen wurde das Diebesgut in die Studios der Grumbling Pictures verschleppt, in denen dummerweise gerade fleißig gedreht wird. Aber es kommt noch schlimmer: Die Schauspieler dort mögen keine Fremden und wollen unserem Clutch ans Leder. Auch die Kulissen scheinen schon lange nicht mehr auf ihre Sicherheit überprüft worden zu sein, wimmelt es doch geradezu von Hinterhalten und ausgerasteten Requisiten. Hier hat sich **Core Design** echt was einfallen lassen.

Premiere ist in sechs Level aufgeteilt, die jeweils ein Film-Genre auf die Schippe nehmen.

Und bereits der erste Streifen hat es in sich: In ihm müßt Ihr Euch mit zahllosen Indianern, schießwütigen Sheriffs und ausschlagenden Kakteen herumärgern. Glücklicherweise könnt Ihr viele der Fallen entschärfen, wenn ihr die entsprechenden Hebel findet. Die allerdings sind bisweilen gut bewacht.



► *Wo sind die Filmrollen?*



► *Action à la Indiana Jones. Springen, ducken, Bomben werfen*

Der zweite Level ist ebenfalls alles andere als einfach. Hier dreht sich alles um die gute alte Ära des Schwarzweiß-Kinos. Folglich stammen auch die Gegner aus dieser Zeit. Die Farbwahl beschränkt sich hier passenderweise auf dezente Grautöne.

Am Ende der einzelnen Abschnitte lauert dann noch eine hammerharte Endsequenz. Vom Revolverhelden bis zur Killer-Eisenbahn ist alles vertreten, von dem man schlecht träumen kann.

In jedem Film könnt Ihr eine bestimmte Munition aufsammeln. Je nach Level wirft Clutch mit Dynamit, Weihwasser oder magischen Feuerkugeln um sich. Die Muni bleibt Euch nach dem Abnibbeln der Spielfigur erhalten.

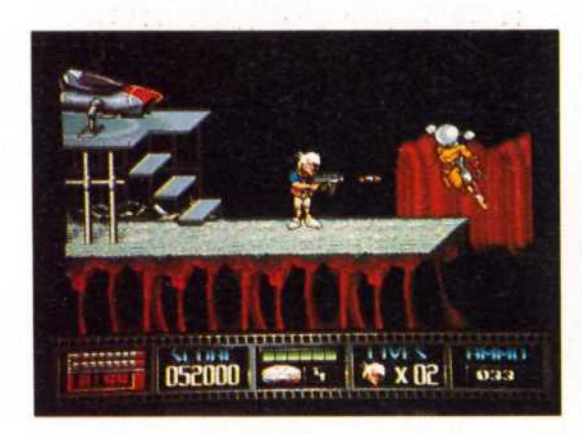
Wer anfangs ohne einen Kratzer überlebt, sollte sich nicht zu früh freuen. Während die ersten Abschnitte sich noch recht easy knacken lassen, sind die letzten von einem anderen Kaliber. Trotz Continues werden sich auch die Härtesten unter Euch die Zähne ausbeißen. Das mag auch daran liegen, daß Ihr nach jedem Ableben jedesmal wieder am Beginn des Abschnitts anfangen müßt. Trotzdem wird das Programm niemals unfair. Mit genug Übung läßt sich jedes Problem meistern.

Grafisch zeigt Premiere indes gewisse Schwächen: Gut, jeder Level besitzt seine ganz typische Hintergrundgrafik, dennoch wirkt das Ganze ein wenig eintönig. Auch das Scrolling ist nicht unbedingt gelungen. Wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln, neigt alles schon mal dazu, ein wenig zu ruckeln.

Ähnliches gilt für den Sound. Sowohl an der Mucke im Hintergrund, als auch an den Effekten wurde offensichtlich etwas gespart. Hm. Aber lassen wir das.

Zur Moral der Geschichte: Es gibt viele Spiele, die sehr viel bunter und klanggewaltiger als Premiere sind, aber recht wenige, die mehr Spaß machen. ■

Martin Klugkist



▲ *Der Science-Fiction-Level*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



HEXUMA

70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

SOFTWARE 2000 Artventure

Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo", Postfach 110, 2420 Eutin

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Ohne Knick kein Knack

Ohne Hü kein Hott, ohne Dings kein Bums, ohne Moos nix los. Dinge, die sich gegenseitig beeinflussen. Genau wie: Ohne Briefe kein Feedback. Aber das ist momentan kein Problem - was nicht heißt, daß Ihr Euch ab sofort auf die faule Haut setzen könnt! Also: Schreibt auch weiterhin Euren Kummer auf ein Blatt und schickt ihn an:

ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege

Man schreibt sich noch öfters! Cheerio, Euer Uli

P.S.: Vergeßt bitte nicht, bei Anfragen Eure Telefonnummer anzugeben!

"Mansell-Fan"

Ich bin (war) ein großer ASM-Fan. Bis zu dieser Ausgabe 9/92. Ich guckte mir das Cover an. Ganz gut dachte ich. Ich schlug das Inhaltsverzeichnis auf. Nun gut, dachte ich mir, sieht aus wie immer. Da ich ein sehr großer Mansell-Fan bin, wollte ich mir das Preview von Nigel Mansell auf Seite 147 reinziehen, suchte ich nach Seite 147 (logisch). Doch da fiel mir auf, daß das Heft nur 147 Seiten hat, und auf der letzten Seite eine Werbung für "The Two Towers" steht!!! Ich frage mich nun, wo is dat Preview für Nigel Mansell? Außerdem sollte auf Seite 150 (!!!) eine Konvertierung für Krusty's Super Fun House auf SNES stehen!!! War dies ein unglücklicher Irrtum, oder wollten Sie die Leser vera....en??? Klären Sie mich bitte auf!!!

(...)

Mr. Patrick Head

(Anm. d. Red.: Verlurchen wollen wir niemanden, schon gar nicht unsere Leser. In solchen Fällen schieben wir uns das gegenseitig in die Schuhe. Außer Zweifel steht: Es sind Fehler im Inhaltsverzeichnis der ASM 9/92. Der Preview von Nigel Mansell - und das hättest Du wissen müssen - war auf Seite 147, aber in ASM 8/92. Die Konvertierung von Krusty's befindet sich in ASM 9/92 auf Seite 126. Prösterchen!)

"Knick & Knack"

Ich lese die ASM seit zwei Jahren und bin eigentlich zufrieden mit dem Teil. Außerdem habe ich einen Grund ins Feedback zu kommen: Ich habe im letzten Monat ein Jahresabo abgeschlossen. Tusch, täterätä. Zu meinen Fragen:

1. Warum verstehe ich den Spruch "Knick knack, you know what I mean" - natürlich vom Sinn her (selbst ich kann ein wenig Englisch) - nicht?
2. Was heißt es?
3. Wieso heißt es das?

Zu den Aktionen im Feedback 9/92: hm, grübel, denk, also dann hätten wir da noch:

- Dichtris für den Poeten

(...)

Aktion 2:

- Anmaßung des Redseligen
- Anmeldung der Reddition
- Anmotzung der Redner
- Anmutung der Redefigur
- Anmeldegebühr des Reduzierwalzwerks

(...)

The last Knight

(Anm. d. Red.: 1.-3. Latsch' mal zur Videothek und besorg' Dir 'Monty Pythons Wunderbare Welt der Schwerkraft' - danach hast Du den Durchblick! Zu den Aktionen gab es auch noch dies: 1. Streiktris für ÖTVler und R-Tris für Ballerfreaks, sowie 2. den Anmarsch der Redundanz (oder auch 'Redlichkeit'). Die Reste dieser Briefe sind aber leider meiner ganz fürchterlichen Sommergrippe zum Opfer gefallen - da helfen auch keine ausgedruckten Radmuttern, knick knack!)

"Andere Perspektive"

Ein Wort zu Kriegsspielen:

(...)

Sollten wir nicht alle besser froh sein, daß es diese Spiele gibt? In jedem Menschen steckt der Drang zur Aggressivität, keiner ist vollkommen friedlich. Ist es da nicht besser, man läßt diese Gewalt auf dem Monitor frei, als in der Realität? Auch Kampf-/Schlag-/HauDrauf-Spiele scheinen somit sinnvoll! Nun gut, ich habe versucht, das Genre dieser Spiele mal aus einer anderen Perspektive zu beleuchten. Meiner Meinung nach ist es falsch, jedes Spiel dieser Gattung zu kritisieren oder gar zu indizieren. In diesem Sinne: Gebt den Herrschern unserer Erde endlich einen Computer und etwas Software, damit sie sich daran austoben können, und nicht noch mehr arme Menschen in den Tod des Krieges schicken.

Thomas Hollweck

(Anm. d. Red.: Wenn es ja so einfach wäre. Das ist sicher eine recht

vernünftige Ansicht, aber 'leider' nicht die der BPS. Zuerst einmal müssen wir beschützt werden, bevor wir anfangen dürfen zu denken.)

"Konflikt & Hybris"

Heute schreibe ich an Euch, weil ich ein Problem habe und zwar geht es um ein Spiel, das Ihr in der Ausgabe 1/91 (ich glaub auf Seite 136) getestet habt. Es heißt Conflict, ist von Mastertronic, kostet um die 20,-DM, und zu kaufen kriegt man es nirgends mehr. Tja, und das ist auch schon mein Problem. So, und jetzt denke ich an Euch. Ihr habt doch das Spiel gewiß noch auf Lager (vom Test her). Könnt Ihr mir das nicht verkaufen (wenn es noch geht versteht sich)? Wenn Ihr es nicht mehr habt, dann sagt mir doch bitte wo es dieses Game noch zu kaufen gibt. (...)

Aber jetzt kommt der Hammer, da schreiben die Jungs und Mädels von ASM in die Ausgabe 8/92, daß Sie mit Ascon was vorhaben wegen dem Patrizier (leichte Selbstüberschätzung - was?), und der angekündigte Titel (Titelbild) ist auch nicht gekommen. Also ehrlich, echt schwach.

(...)

Euer Fuchs

(Anm. d. Red.: Unser 'Softwarelager', das nach dem Prinzip des Haufenarchivs verwaltet wird, ist - wie der Name schon sagt - dazu da, Dinge zu archivieren. Es dient nicht als Verkaufslager. Sorry, folks!

Frag' wegen Conflict mal bei Power Station Records (Generalkarte) nach.

Selbstüberschätzung? Hä? Hat nur ein bisserl länger gedauert. Nase!)

"Pascal-Antwort"

(...)

Es gibt einige Pascal-Comiler für Amiga, z.B. High Speed Pascal und Kick Pascal. (...)

Ich rate speziell auf den Amiga aber eher zu einem Modula 2-Compiler, Cluster oder C (C++), weil diese Sprachen eher verbreitet sind.

Jürgen Braun

(Anm. d. Red.: Besten Dank für die Schützenhilfe!)

"Interne Desinformation"

(...)

Übrigens würde mich schon mal interessieren, ob Ihr Eure Zeitschrift auch selbst lest. Behauptet doch der Uli, von "WC" für den Amiga sei noch nichts zu sehen, obwohl auf S.15 steht, daß im Herbst damit zu rechnen ist!? Das zum Feedback. Über das Formular für Leserbriefe habe ich übrigens herzhaft gelacht. Ich glaube, der Grundriß dürfte wohl auf 80% der Leserbriefe zutreffen.

Sonst gibt es eigentlich nicht viel über die ASM zu meckern. Was mich eigentlich am meisten stört ist "Space Rat". Das Zeug kann echt raus. Macht meinetwegen Donald Duck zum Imperator oder denkt Euch einen Comic mit Uli als Helden aus, aber nicht diese Ratte!!!

Weiterhin vermisse ich im Editorial die Großbuchstaben (...).

Interessieren würde mich auch mal wieviel Leute eigentlich die T-Shirts kaufen, und ob es die angebotenen CDs auch auf MC gibt (vielleicht als Sonderaktion für mich)?

O.K. zu guter Letzt meine Antwort zu Eurer Sonderaktion "Trise":

(...)

Bonetris für ASM-Leser, es gilt nach der beiliegenden Lektüre eines ASM-Jahrganges und dem anhaltenden Lachanfall seine Knochen zu stapeln. Alkoholtris für längergeschädigte ASM-Leser, die Bausteine sind selbstverständlich Flaschen. Schnarchtris für eingeschlafene ASM-Leser, es gilt verschiedene Töne zu einem melodiosen Schnarchen zu verbinden. Ulitris speziell für Uli, die Steine sind verschieden coole Sonnenbrillen. (...)

Biertris, das Spiel ist nur für mich. Erotris, die Bausteine sind Tuten *(Anm. d. Red.: Geändert!)* und ähnliche "Schweinereien" (nur ab 18!). Mickeytris für die lieben Kleinen, die Steine haben die Form von Comicfiguren. Friesentris, weiße Steine auf weißem Grund. Frautris für die Emanzen und Frautris 2 für Junggesellen. Mattris für Mats, erhöhter Schwierigkeitsgrad durch Großbuchstaben! Chiptris für die ganz harten Cracks und M&Ttris für die Lamer. Für Bundeswehrsöldner gibt's dann noch Goretris und für den Rest Peacetris. Für die Teenies wird Softtris entwickelt und für alle über 60 Grufttris (schon mal Särge gestapelt?). Für alle Computergegner gibt es das Computris-Open-Air-Spezial, dabei werden Computer aus einem Hochhaus geworfen, die Regeln sind dieselben wie bei Tetris.

Dr. Genietris of Trisanien

(Anm. d. Red.: Ja doch. Die Sache mit dem Wing Commander ist, sagen wir mal, unglücklich gelaufen, aber ich habe eine hervorragende Erklärung, nämlich die: ASM wird ja nicht an einem Tag fertiggestellt, genau wie es damals mit Rom und so... Na, jedenfalls war das Feedback jener Ausgabe relativ früh fertig und abgegeben. Beinahe simultan mit dem allerletzten Redaktionsschluß kam dann die frohe Botschaft mit von wegen Wing Commander rein, und für mich hieß es 'rien ne va plus'. Blöd, aber Hauptsache, wie hatten es noch drin.

Ein Comic mit mir als Held wäre sowieso das Beste - hätt' ich eigentlich auch selbst drauf kommen können. Fürchterlicherweise gibt's aber schon Space-Rat, und außerdem hatte ich kürzlich ja einen Gastauftritt zusammen mit Mats.

Die T-Shirts, tjaaa. . . eigentlich kauft die keiner. Wir haben die sowieso nur für uns selbst gemacht - der Chef braucht's ja nicht zu erfahren, hehe.

Was die MCs angeht: Durch ein aufwendiges technisches Verfahren haben wir es geschafft, den gesamten Inhalt einer CD auf einem Schnipsel Recycling-Toilettenpapier zu speichern. So hat sämtliches derzeit erhältliches Toilettenpapier den Apidya-Soundtrack drauf! Den Bauplan für das Lesegerät gibt's bei Prof. Liechtenstein, dem Gewinner des Ferienhauses in Flämisch-Ougadugadu (oder wie man das schreibt).

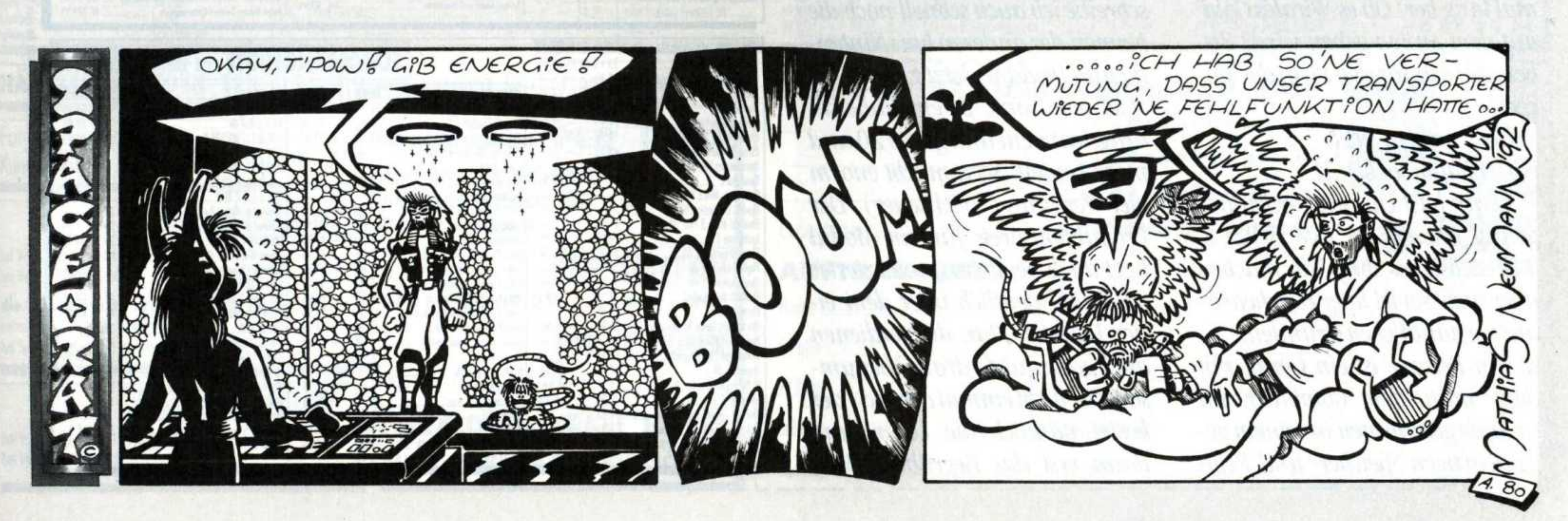
Schön' Dank auch für die Trisse - echt tritzig.)

"Die großen Ws"

1. Wo kann man Deine Sonnenbrille kaufen oder welche Marke ist es?

Doch nun zum Hauptteil:

2. In Eurer ASM-Special Nr.16 habt Ihr einen Joysticktest gemacht. In Eurem ASM-Bazar bietet Ihr immer



das Joyboard Maverick 1 an. Nicht im Sticktest vorgekommen. Ist es zu alt? Oder zu billig?
3. In welcher ASM-Ausgabe habt Ihr den Elite-Test gemacht?
4. In welcher ASM-Ausgabe habt Ihr en Pirates-Test gemacht? Gibt es einen zweiten Teil davon auf dem Amiga?
5. Wird es irgendwann eine Konvertierung von Hard Ball III , you remember, Nr.8/92, auf dem Amiga geben?
6. Idee für den Boss. Also aufpassen! Würdet Ihr mal ein Heftchen mit allen gesammelten Werken herausgeben?
7. Ich habe in allen ASM-Ausgaben noch nichts über den Amiga 600 gelesen. Macht Ihr noch einen Bericht oder vielleicht gar nicht, weil Ihr eine Software-Zeitschrift seid?
8. Da ich nicht den Duden für Computer-Insider besitze, frage ich Dich liebes Feedback. Was ist ein "Freezer"? Ihr habt dieses Wort bei der letzten Umfrage benutzt. Damit beende ich meine Fragerei an Dich (ist ja auch lästig).

Alexander Reich

(Anm. d. Red.: 1. Die gibt's bei Kuhnkurt unterm Laster.
2. Den haben wir ganz bewußt rausgelassen. Das hat einfache Gründe. Wir verkaufen dieses Stick. Das bedeutet, daß wir auch ein bißchen Geld daran verdienen. Wenn wir nun ein Produkt testen, das wir selbst vertreiben, würde uns nicht jedermann sofort unterstellen, daß dieser Bericht 'geschönt' sei? Aha!
3. & 4. Die beiden Testberichte sind in Ausgaben, die inzwischen Sammlerwert haben dürften und unter keinen Umständen mehr zu bekommen sind. '86 ist nunmal lang her! Ob es 'Pirates Gold' auf dem Amiga geben wird? Bisher ist es nur für den PC in der Mache.
5. Noch nicht in Sicht.
6. Der Käp'n sacht näy.
7. Dann hast Du nicht ordentlich genug gelesen. In ASM 5/92, S. 148 siehst Du ihn. Wir machen aber nicht soviel über Hardware - aus verständlichen Gründen.
8. Ein Freezer ist ein Gerät, mit dem man den Computer im Grunde genommen in seinem gegenwärtigen Speicher- und Register-Zustand 'einfriert', damit man auf diverse Daten via Modul zugreifen kann. Viele Freezer haben sich aber mit der Zeit zu komplexen Toolboxen entwickelt, die (Dis-) Assembler, Monitor etc. enthalten.)

"Doch Nr. 1"

Als erstes muß ich loben. Die ASM ist allererste Sahne, besonders der Secret Service ist super: In Heft 8/92 gab es Tips zu 52 (!) Spielen (einschließlich Hint Hunt). In derselben Ausgabe von Knick Hack waren es nur 32 (!!). Außerdem sind es bei Euch frische, noch nie dagewesene Tips und bei Klönk Plop schon verschimmelte, aus ASM oder sonstwo abgeschrieben. Für mich bleibt Ihr die Nr. 1. Macht weiter so!
Nun zu etwas anderem: Die Spieleindustrie behauptete, daß Spiele auf Diskette deswegen so teuer sein müssen (80-120 DM), weil es massenhaft Raubkopien gibt. Das mag ja richtig sein. Nun habt Ihr geschrieben, daß CD's nur deshalb so teuer sind (100-140 DM), weil deren Auflage noch nicht so hoch ist, wie das bei Disketten der Fall ist. Das mag auch noch stimmen. Aber jetzt guckt Euch mal z.B. die Module fürs Mega Drive an. Die kosten 100-140 DM und werden in einer Riesen-Stückzahl produziert. Deswegen glaube ich nicht daran, daß CD's bald nur noch 60-80 DM kosten, was sie ja nach den "Disketten-Spielen" kosten müßten. Alles klar (blödes Ende, ich weiß)?

Abgenagte Schw1haxe

(Anm. d. Red.: Du mußt alle Faktoren in Deine Rechnung einbeziehen. Sega (z.B., und damit sonst keine Firma sauer ist, schreibe ich auch schnell noch die Namen der anderen hin: Nintendo und Hudson) setzt z.B. an ein Spiel wie 'Sonic 2' ein Entwicklungsteam gut und gerne 20 und mehr Leuten. Sega macht enorm viel Werbung (=viel teuer). Der Produktionspreis für ein Modul liegt auch bei hoher produzierter Stückzahl deutlich über dem einer Diskette. Klar, die verdienen auch ganz gut da dran, aber umsonst ist nicht einmal der Tod - der kostet nämlich die Leber, und dann erst das Begräbnis! Wirf

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laos	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Goto	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Lost Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Foerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 **Monkey Island 2**
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

2 **INDIANA JONES 4**
PC dV 89,95
PC dA 79,95

3 **Wing Commander 1 Deluxe Edition**
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Civilization dV	84.95	-------	-------	99.95
5. Patrizier Der dV	79.95	-------	-------	89.95
6. Wing Commander 2 dV	-------	-------	-------	94.95
7. Schwarze Auge Das dV	-------	-------	-------	89.95
8. Ultima 7 dA	-------	-------	-------	89.95
9. Eye Of The Beholder 2 dV	84.95	-------	-------	84.95
10. Buck Rogers 2 dV	89.95	-------	-------	89.95

CPS
Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Codename: Ice Man dA	54.95	—
Colonel's Bequest The dA	54.95	—
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Leisure Suit Larry Triple Pack dA	149.95	149.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 2 dA	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Super NES + Super Mario World	324.95	Pitfighter	129.95
Action Replay Pro Cartridge	139.95	Race Drivin	129.95
AV Kabel (8 Kanal stereo)	19.95	Road Riot	129.95
High Tech Action Controller	29.95	Sim City	94.95
		Simpsons (Krusty's Fun House)	114.95
Adventure Island	129.95	Super Castlevania 4	114.95
Amazing Tennis	129.95	Super Off Road	114.95
Caveman Ninja	114.95	Super Probotector	114.00
Chessmaster	114.95	Super R Type	94.95
F Zero	94.95	Super Soccer	94.95
Gods	139.95	Super T. M. H. Turtles 4	114.95
Home Alone 1	129.95	Super Tennis	94.95
Hunt For Red October	129.95	Super Wrestlemania Challenge	139.95
Jack Nicklaus Golf	114.95	Terminator	139.95
James Bond Jun.	129.95	Terminator 2	139.95
Legend Of Zelda	94.95	Tom & Jerry	129.95
Outlander	139.95	Top Gear	114.95
Paperboy 2	114.95	Wing Commander	139.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—	—	—
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
AH 73 Thunder Hawk dA	84.95	—	—	84.95
Air Bucks dA	—	—	—	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Amberstar dA	84.95	—	84.95	—
Ashes Of Empire dA	89.95	—	—	—
Bard's Tale Construction Kit dA	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	—
Black Crypt dA	69.95	—	—	—
Black Gold dV	74.95	44.95	74.95	79.95
Broker King dV	—	—	—	79.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—	44.95	—
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk dV	—	19.95	—	—
Cruise For A Corpse dA	69.95	—	—	79.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Double Double Bill dA	84.95	—	—	—
Dune dA	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95
Elite Plus dA	—	—	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	—	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
Eternam dV	—	—	—	89.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	—	84.95	89.95
Falcon 3.0 (nur MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To The Savage Frontier dA	79.95	69.95	—	89.95
Global Conquest dA	—	—	—	99.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Gobliiins dV	69.95	—	69.95	69.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Great Courts 2 dA	74.95	—	74.95	79.90
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Hard Nova dA	69.95	—	69.95	79.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
Hook dA	69.95	—	69.95	89.95
Humans dA	79.95	—	—	—
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95
Ishar dA	79.95	—	—	79.95
Jaguar XJ 220 dA	79.95	—	—	—
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf dA	84.95	—	—	94.95
Loom dV	79.95	—	79.95	79.95
Lord Of The Rings 2 dA	—	—	—	84.95
Lure Of The Temptress dA	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Microprose Golf dA	84.95	—	84.95	—
Microprose Grand Prix Form. 1 dA	84.95	—	84.95	—
Midwinter 2 dV	84.95	—	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	74.95	—	74.95	89.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pirates ! dA	69.95	54.95	—	69.95
Plan 9 From Outer Space dV	84.95	—	—	104.95
Pool Of Radiance dA	39.95	69.95	—	69.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 dA	79.95	—	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Ports Of Call dV	69.95	—	—	84.95
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95
Railroad Tycoon dV	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	—	—	—	79.95
Realms dA	79.95	—	—	84.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Return Of Medusa dV	69.95	—	—	79.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	—	—	79.95
Sensible Soccer dA	69.95	—	69.95	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	—	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Simpsons The dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal dV	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	44.95	—	79.95
Star Trek 25th Anniversary dA	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starbyte Super Soccer dA	69.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager dV	59.95	—	—	69.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 dA	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour dA	79.95	—	79.95	79.95
Their Finest Hour Miss. 1 dA	34.95	—	44.95	34.95
Ultima 4 dA	69.95	—	—	—
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima 6 dA	79.95	39.95	79.95	79.95
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
Utopia New Worlds dA	44.95	—	44.95	—
Wild West World + Spielbrett dV	89.95	—	—	89.95
Wing Commander 1 dA	—	—	—	89.95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 1 dA	—	—	—	44.95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 2 dA	—	—	—	44.95
Wing Commander 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Winzer dV	69.95	49.95	—	79.95
Wizardry 6 Bane Cosmic Forge dV	79.95	—	—	79.95
World Wrestling Federation	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 11/92

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

doch einmal einen Blick in die USA. Dort bekommt man Filme auf Bildplatte für ca. 30 Dollar und weniger. Hier kosten die Dinger ein kleines Vermögen. Warum? Lizenzen, ok, macht auch ein bißchen aus. Gepreßt werden sie hier, und das ist relativ günstig. Bleibt die zu erwartende Verkaufszahl und der Druck der Konkurrenz. Alles klar (wirklich ein blödes Ende!)?)

"Hallo, ASM"

Nachdem ich diese scheinbar unüberwindbare Hürde der Anrede genommen habe, gehts ans Eingemachte. Mir fällt auf, daß sich das Feedback wieder zurückentwickelt zu Zeiten, in denen sich ZX81-Besitzer nicht schämten, ihren vollen Namen und Heimatstadt anzugeben (Gelezander!).

Was ist mit Schorle, was ist mit den Toaster-Speichererweiterungs-Witzen? Da hat doch tatsächlich jemand die Isolde-Story mit der Compi-Heirat nicht kapiert und schreibt das auch noch ins Feedback! 2mal Gelezander! Zu loben sind Leute wie Eumel oder Ömer, die Stimmung ins Feedback bringen. Der dickliche Herr mit dem roten Kondom auf der Nase (Harald Juhnke?) hat sich wenigstens bemüht, auch wenn's nich' so doll geworden ist. Tusch!

Da wollen doch so ein paar Typen Briefe wie die geniale (2mal Tusch!) Crackermißhandlung abschaffen. Dieser Brief hatte keinen Sinn, keinen Hintergrund, keine Fakten, keinen Realitätsbezug... was wollt Ihr mehr? Heinz Rühmann? Wieso denn Heinz Rühmann? Dann gibt es noch die Typen, die sich über anonyme Orangensaftler noch aufregen und bei solchen profanen Adjektiven wie "peripher" mal alert ins Fremdwörter-Faszikel blicken müssen. Die halten es sicher für eine Leistung, so etwas überhaupt zu besitzen.

Dann die Leute, die sich über Deine Antworten beschweren! 3mal Gelezander! Sind Spiegel und Stern Deine Gehaltsforderungen zu hoch, oder warum kann Dich die ASM noch halten? Wieso bist Du nicht UNO-Generalsekretär? 3mal Tusch! Nach dieser Lobes-Hymne (Fremdwort!), die vielleicht etwas ironisch (Fremdwort!) klang, aber durchaus ernst gemeint war: Schickt doch der "Spielzeit" (alles klar?) mal Space Invaders I zum Testen vorbei, die möchten doch auch mal was neues spielen, 4mal Gelezander. Zum Schluß noch ein kleiner Ratschlag: Richtet doch die Schachecke wieder ein und druckt da die Esser, Dittberner et consortes-Briefe ab. Da brauchen die Ballerfreaks keinen Duden und die Moralapostel wissen gleich, wo sie ihr Futter bekommen! Insgesamt verdient die ASM drei Extra-Tüsche, das macht in der Endabrechnung neun Tusch minus sechs Gelezander gleich drei Tusch. Tusch! Tusch! Tusch! Nun mein Hauptanliegen: Sollte Dein Klo etwa weiß sein? Das sind jetzt insgesamt 1884 Buchstaben, soviel habe ich nicht mehr seit meinem letzten Leitartikel für die Times geschrieben. Ja, wir Starjournalisten haben's schon schwer. Seufz.

Steve Kaluppke

(Anm. d. Red.: Verflucht! Er hat es erraten! Mein Klo ist weiß! Auch innen! Für alle Leser, die dies hier nun für komplette und komplexe Platz- und Zeitverschwendung halten und nicht verstehen, worum es überhaupt geht: Einfach vergessen und zum nächsten Brief springen! Nicht drüber nachdenken! Ist egal! Wir von der GELD (Geistige El Tüte Deutschlands) wissen, worüber wir uns amüsieren.
Und was das Geld angeht, seufz. Was tut man nicht alles...)

"Probleme"

Daß Eure Zeitschrift gut ist braucht man Euch ja wohl nicht mehr zu sagen, also überspringen wir die Höflichkeiten und kehren zum eigentlichen Grund meines Briefes:

1. Die Cheats, die Ihr in der Mitte im Secret Service Eurer Zeitung bringt sind ja schön und gut, aber es wäre praktischer und bequemer unsererseits (den Usern), wenn Ihr Levelcodes und ähnliches Zeug nach Qwertz-Qwerty-Azerty Tastaturen anzeigt.
2. Was ist ein Poke, wo gibt man ihn ein, und wo finde ich solche Sachen überhaupt??? Gleiche Frage für das Modul.
3. Also ich persönlich fand, daß Eure Ausgabe 7/92 ziemlich müde wirkte ohne "Flop des Monats", aber wenn Ihr es mir versprecht, daß es nie wieder so einen Zwischenfall gibt, bin ich bereit, Euch zu verzeihen.
4. Was haltet Ihr eigentlich von diesem T-Bird, den Ihr schon so lange anpreist? Urteilt hart aber gerecht.
5. Theresa Orlowski: Lechz, (...).
6. Was mir Spaß machen würde, wäre, wenn Ihr meinen Brief nach diesem Kästchenprinzip beurteilen würdest, wie bei den Spielen.

P.S. Ich wäre sehr für ein Inhaltsverzeichnis in ASM-Special. Ich würde mich auch für die Meinung anderer Leute interessieren.

P.P.S. Wenn Ihr mal Probleme habt kommt ruhig zu mir, meine Adresse:
3 Tage geradeaus in der Wüste Gobi, dann beim 2. Regenbogen rechts abbiegen, noch 300 Meter und da bin ich zu Haus. Kommt bald!!

Hulkster

(Anm. d. Red.: 1. Mir kommen die Tränen! Hast Du Dir etwa eine Fingerkuppe am 'Y' gestoßen? Notruf: 112!
2. Ein 'Poke' ist ein Wichtel aus grauer Computer-Vorzeit. Mit diesem Befehl konnte man von etlichen Basic-Dialekten aus direkt bestimmte Werte an bestimmte Speicherzellen des Rechners schreiben. Der moderne User erledigt so etwas mittels Diskmonitor auf seiner Festplatte - nichts gegen C64, aber unbequem ist es schon.
3. Versprochen.
4. Wir preisen den T-Bird nicht an - zumal ist über ihn im FB schon genug geschrieben worden. Mal wieder nicht aufgepaßt, wie?
5. Also wirklich...
6. Das glaube ich, und danach dann die Geschichte mit der Peitsche und der Ledermaske, wie? Nix gibt's!
P.S.: In jeder ASM-Special ist ein Inhaltsverzeichnis. Ich wäre sehr dafür, daß Du mal Deinen regionalen Heiler konsultierst, was diese Sache angeht.
P.P.S.: Was für ein blödes Ende! Alles klar?)

"Punkte-Punkt"

Um gleich auf den Punkt zu kommen. Wieviele Bildpunkte hat eine Super-VGA Grafikkarte, und wieviele eine normale VGA Grafikkarte?

Blue Lightning

(Anm. d. Red.: Der normale VGA-Standard 'hat' 320x200 Bildpunkte Auflösung bei 256 Farben. Einer der gängigeren SVGA-Standards 'hat' 640x480 Bildpunkte bei 256 Farben, aber das ist längst nicht das Maximum, das solche Karten fahren können. Das Dumme bei der ganzen Geschichte ist, daß jede Karte was anderes kann und sich die ganzen Hersteller auf keinen verbindlichen Standard einigen.)

"Empfehlenswert?"

1. Stimmt es, daß man BTX für 199,- DM kaufen kann? Ich weiß nicht, es sieht mir zu billig aus. Muß man vielleicht noch etwas dazu kaufen?
2. Was für eine Soundkarte könnt Ihr mir für meinen 386DX mit 40 MHz empfehlen?
3. Wie viel soll denn ungefähr die Sprache "Assembler" kosten, und ist sie schwer zu erlernen? Welche Sprachen würdet Ihr mir empfehlen, und welche sind ideal?

(...)

Triantafyllos Zafiridis

(Anm. d. Red.: 1 Also, 'BTX kaufen' kann man nicht für 199 Mark. Das Ding läuft so: Die BTX-Anmeldung kostet einmalig 65 Mark. Monatlich darf man dann noch einmal acht Mark Gebühren berappen. Man braucht ein Modem und eine Dekoder-Software, und dann kann man in das Posthorn stoßen.
2. Nimm eine der gängigen Karten. Mit dem Soundblaster liegst Du sicher nicht verkehrt, ebenso wenig wie mit dem Soundman oder dem Thunderboard, oder, oder, oder - sind alle mehr oder weniger kompatibel. Wenn Du zuviel Geld hast: Roland.
3. Es kommt darauf an, was Du mit dieser Sprache vorhast. Assembler ist die 'Sprache', mit der Dein Computer arbeitet. Alles andere muß - teilweise oder ganz - erst umgewandelt werden. Assembler ist aber auch die schwierigste Sprache. Völlig fitzelig und kompliziert, aber für wirklich zeitkritische Dinge sehr zu empfehlen.

Ich könnte jetzt einen riesigen, langen Vortrag über Programmiersprachen halten. Was hast Du vor?)

"Déjà Vu-Erlebnis"

Als erstes muß ich sagen, daß ich Eure Zeitschrift megamäßig gut finde. Was mir besonders gefällt, ist das Poster. Doch zuviel Lob tut nicht gut - also nun meine Kritik:
- Ulis Brille ist nix.

Ich stimme dem Brief von - in Ausgabe -/- zu, muß jedoch - (-/-) widersprechen. Außerdem: Ich bin gegen Cracker, weil sie mir nicht genügend Disketten beschaffen! Anschließend meine Meinung, denn auch sie muß vom Stapel gelassen werden, wenn ich schon mal ins Feedback komme (ich habe schon 001 mal geschrieben!!). Triviale Banalitäten gehören tabuisiert!

Doch nun zum Schluß: - macht weiter so!

P.S. Ihr könnt diesen Brief, bzw. Text: - ironisch, -zynisch, - sarkastisch verstehen, bzw. auffassen.

P.P.S. Ich hoffe, er ist ein hilfreiches Mittel.

Persekutionsdelirium

(Anm. d. Red.: I have this terrible feeling of déjà vu! Vielleicht sollte ich mal ein 'Anm. d. Red.:-Contruction-Kit' machen...)

"Hallo, Uli..."

... oder sollte ich besser "Mr. Militarist" schreiben, denn Deine Antwort auf den Brief von T.R. Tatic war ja wohl das Allerletzte! Ich wiederhole: "... ohne Garantie, daß das Ding ungelocht ankommt". Ich lese die ASM nun schon über drei Jahre und werde es auch weiterhin tun. Denn wegen einem Redakteur muß ja nicht gleich die ganze Tronic-Truppe einen Knoten im Gehirn haben! Nimm das jetzt bitte nicht persönlich, Uli, aber ich glaube, daß Dir klar ist: Das war nix.

Octavian

(Anm. d. Red.: 1. Da dies ein persönlicher Angriff, muß ich es wohl persönlich nehmen, aber ich kriege deswegen kein Magengeschwür. 2. Das mit dem 'Mr. Militarist' war auch ein Kalter. 3. Ich sehe wohl ein, daß nicht jeder meinen schwarzen Humor teilt, daß man sich sehr darüber aufbauen kann, und daß die Lage ernst ist, etc. Förmliche Entschuldigung an alle, die von diesem schwarzhumorigen Schuß gestreift worden sind. Wer eine Frage stellt, bekommt nunmal ein Antwort.)

"Sound-Empfehlung"

Na, was macht die Kunst? Macht die Arbeit noch Spaß? Aber eigentlich wollte ich was anderes fragen. Sag mal, könntest Du mir nicht eine Soundkarte empfehlen? Eine schöne, billige mit vielen Extras. Erzähl mal, wie ist denn die Soundblaster Pro? Aber nich das Du jetzt wieder Xxxxisierst, ich meine, Du hast schon mehreren Leuten was empfohlen. Was meinst Du, das ist doch mal ein kurzer Brief, was?
(...)

TNT

(Anm. d. Red.: Soundblaster Pro ist okay. Such' Dir einfach das günstigste Angebot raus! Ansonsten: Soundblaster oder Soundman oder Kompatibles.)

"Rentables System"

Ich habe in der ASM 9/92 auf S.26 im Feedback Deine Antwort zum Brief von Hans Unleserlich "Unüberschaubar" gelesen. Leider war Dein Tip nicht ganz einwandfrei. Erstmal sollte sich "Hans" als Einsteiger damit befassen was für ein System sich heute überhaupt noch rentiert...

Da wären wir schon mal bei 386/33 oder 40MHz-ern als absolutes Minimum. Besser natürlich ein 486/33!! So jetzt der Preis noch... Da gibt es z.B. einen Anbieter der sowohl als Versand existiert und auch jede Menge örtliche Filialen hat. Man bietet zwar gerade das Muß an Service, aber die Qualität der Produkte ist beim Direktkauf (Filiale) mehr als nur gut!! Man erhält bei dem Laden einen, man höre und staune 486/33Mhz mit 1a Tastatur, SVGA 512KB Karte, 4MB, SVGA Monitor 0,28dot nach MPRII, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Win Works 2.0, Viruspolice, MS-Spielekit für Windows für nur lachhafte 2998,—DM. Also von wegen für 3000 DM nur einen 386/25. Ach ja, eine 60MB oder 80MB Platte ist selbst für einen Einsteiger schnell viel zu wenig!!! DOS, Windows, Textverarbeitung und ein paar Spiele und die Platte ist dicht!!! Ich hoffe Ihr druckt die Info ab.
(...)

Daniel Schwanzar

(Anm. d. Red.: Natürlich kann man sich einen PC kaufen, der nur aus Müll besteht, der nicht mehr richtig funktioniert, wenn man mal eine Komponente austauscht. Natürlich fallen die Preise rapide, und inzwischen wird man für 3.000 Huhns schon wieder eine Ecke mehr bekommen - fragt sich nur, was passiert, wenn man was an der Kiste ist. Oh halleluja, wir haben einen 486er von Schnuppdiwupp gekauft, und nach zwei Wochen ist und aus der Grafikkarte ein Chip ABGEBRANNT! Na, danke sehr! Der kleine Händler hilft hier eben doch sehr oft weiter - viel weiter!)

"Layout-Kritik"

Ich bin jetzt seit 13/81 dabei und... äh... o.k., ist auch egal. Ich habe mich also aufgerafft, ans Feedback zu schreiben, um über Euer neues Layout zu meckern. Ich nehme einen x-beliebigen Testbericht und sehe:

1. Riesige Balkenüberschriften
2. Sterne mit einer runden Umrahmung
3. Unbedruckte Fläche
4. U.a.! Das alles macht die Tests übersichtlich und anschaulich. Da bei mir der Kauf eines Spieles zu 95% von den Testberichten in Zeitschriften abhängt, brauche ich Information und die bekomme ich nun einmal nicht durch 1., 2., 3..
4. Ich weiß, ich weiß, Ihr könnt Euer Outfit nicht dauernd ändern, aber vielleicht könntet Ihr Euch in dem oben genannten etwas einschränken. Spiele mit den Wertungen MANGELHAFT und SEHR MANGELHAFT dürft Ihr in Zukunft ruhig noch kürzer abfertigen. Weniger PREVIEW's, dafür längere Tests der Spiele (ich weiß schon: Ihr wollt mit den PREVIEW's immer aktuell sein).

Erhöht den Preis von 7.50 DM ja nicht, das würde Euch viele Leser kosten. Laßt doch die Werbung aus dem Secret Service raus und macht woanders lieber mehr. Es soll auch Leute geben, die den Secret Service sammeln!









Und noch ein paar Fragen:
1. In der 9/92 ist mir aufgefallen, daß die "Anm. d. Red.:" immer länger wird - bekommt Ihr keine Leserbriefe mehr und Du mußt das Feedback strecken (=verdünnen, he, he)?
2. Gehe ich recht in der Annahme, daß Du offiziell ULRICH heißt?
3. Ich weiß, das klingt etwas beschränkt, aber Ihr habt doch am Schluß des Heftes diese gelben Postkarten. Da gibt es auch so'n Ding das sich KONTAKTKARTE nennt - erklärt mir doch bitte die exakte Funktion dieses Teils.
4. Warum ist das Poster in der 9/92 nicht doppelseitig?
5. Was haltet Ihr davon das Heft zehn Seiten stärker zu machen und diese mit Werbung auffüllen? Anschließend wird der Preis auf 6.50DM gesenkt!

Egon Huber

(Anm. d. Red.: Das Layout - vielleicht hast Du es schon gemerkt - wird schon jetzt wieder 'dichter' gestaltet. Wir haben uns schon wieder einen Haufen Gedanken in endlosen Überstunden-Sessions gemacht. Du wirst Dich sicher freuen, daß unsere Ergebnisse mit den Deinen beinahe übereinstimmen.
1. Kommt drauf an. Manchmal muß man auf unpräzise gestellte Fragen eine in allen Belangen und Möglichkeiten richtige Antwort geben, und die wird dann meist etwas länger. Wie leicht wird man falsch verstanden! Das sieht man ja auch in diesem Feedback wieder!
2. So steht's im Personalausweis. Die kurze Form ist mir allerdings lieber.
3. Mit der Kontaktkarte kannst Du die Firma Deiner Wahl kontakten, um sie um Infos, Auskünfte o.ä. zu bitten, bzw. eine Bestellung aufzugeben.
4. Es ist doch doppelseitig! Zumal: Wenn auf beiden Seiten gute Motive sind, beschwert Ihr Euch, und wenn Ihr genau wißt, welche Seite Ihr nach vorne hängen müßt (oder etwa nicht?), beschwert Ihr Euch auch. Also ehrlich!
5. Nicht soviel wie davon, weitere 16 Seiten Werbung zu machen, das Heft trotzdem weiter für 7,50 Mark zu verkaufen und uns allen ein Lohnerhust, keuch... wir werden Deinen Vorschlag selbstverständlich aufs Genaueste prüfen. Ich selbst werde mich dafür verwenden, ob wir's nicht auch ohne mehr Werbung schaffen - durch Lohnverzicht z.B. etc. pp.)

"Eigenständig & bunt"

(...)
1. Sven hat Recht, wenn er wieder einen eigenen Teil für die Konvertierungen fordert, wie er bis zur ASM 3/92 bestand. Wenn Ihr das unübersichtlich findet, könnt Ihr ja ein Inhaltsverzeichnis wie beim Secret Service einrichten.
2. Euer Schreibstil ist supercool, allerdings könnte die Aufmachung gelegentlich etwas farbenfroher und bildreicher sein (z.B. bei King's Quest VI, Elite 2).
3. Mehrseitige Lösungen und Karten solltet Ihr besser in der ASM Special abdrucken, es sei denn, es handelt sich um einen absoluten Hit. Der Konsolenteil hat übrigens endlich die richtige Größe.

Erlkönig

(Anm. d. Red.: 1. Wir arbeiten dran! Wenn die jetzige Form mißfällt, werden wir's zur Not wieder umarbeiten. Schreiben, schreiben, schreiben!
2. Ist gebongt!
3. Die Special ist schon voll von mehrseitigen Lösungen. Da geht nix mehr rein. Außerdem gibt's immer wieder Lösungen, die sich über ein paar Seiten strecken, die aber trotzdem kein Special-Format haben - und die stehen dann im Secret Service.)

"Anliegen"

Ich hab' da mal ein Anliegen, deswegen schreib' ich (wer hätt's gedacht). Also, als erstes grüße ich Dich herzallerliebst in der Hoffnung, daß wenigstens Du uns nach all den Abgängen in der letzten Zeit erhalten bleibst (Anm. d. Red. erwünscht). So, und nun zum Kern des Pudels. Geh doch mal in Euer Archiv und hole die ASM 7/91 vor. Hast Du? Gut, dann schlage die Seite 27 auf...! Musik auf dem Amiga? Na, da hat's aber bei mir geschnackelt! Ich komponiere leidenschaftlich gerne, und einen Amiga nenne ich schon seit ca. drei Jahren mein Eigen, also habe ich mich hingesetzt und meine Musikprogramme geladen. . . Nach einem Monat Arbeit hab' ich mein Werk dann abgeschickt. Seitdem habe ich mir die ASM regelmäßig gekauft, um mal zu sehen, wie der Wettbewerb ausfällt. Ich wollte weniger meinen eigenen Namen gedruckt stehen sehen, als das Angebot für die CD, die Ihr so großherzig angeboten habt, wahrnehmen. Aber was kam — nullkommanix!
Ich bin vorgestern mal alle meine ASMs durchgegangen, die ich seitdem gekauft habe, habe allerdings nichts gefunden, was irgendwie danach aussah. Nun meine Fragen:
- Ist die ganze Chose gekippt worden? (hat mich nämlich gewundert, wieso eine Ausgabe später nichts mehr von diesem Wettbewerb zu sehen war, obwohl noch genügend Zeit gewesen wäre, ein Werk abzuschicken.)
- Fehlt bei einer Ausgabe eine Seite?
- Bin ich blind?
- Oder liegen einfach noch keine Ergebnisse vor?
- Wann kommt die CD raus?
- Wie geht die 555. Folge der "Lindenstraße" aus?
Es würde mich nämlich langsam mal interessieren, was damit los ist - nach einem Jahr wird man das ja wohl mal erfahren dürfen...
Noch was: Was ist mit Mark Bromley? Nichts gegen Tom, aber MABs Bilder haben mir doch etwas besser gefallen.
So, ich glaube, das war's...
See you later allig... (See Dich später)... man schreibt sich mal wider...

Jonathan of Buckingham

(Anm. d. Red.: Ich denk' schon, daß ich Euch noch 'ne Weile erhalten bleibe. Aber Ihr kennt den Spruch: Niemand weiß, was die Zukunft bringt!
Der Musikerwettbewerb. Ok. Die Abwicklung war seinerzeit so zwischen uns und dem Amiga-Club Österreich aufgeteilt worden, daß wir quasi die Anlaufstelle für Deutschland waren, ein Vorauswahl trafen und dann die Kandidaten nach Österreich zur letztendlichen Auswertung geschickt haben. Eine Auswahl ist bereits getroffen worden - die Sieger stehen also fest und sind bereits seit längerer Zeit benachrichtigt.
Was folgte, war ein Hickhack mit dem Zoll, der Produktion von Filmen für die CD, ein langwieriges Hin und Her, das bisher völlig fruchtlos verlaufen ist. Letzten Endes haben wir beschlossen, die Sache zu einem Finish zu bringen. Siehe auch Seite 103 - 105.)

"Perverse Gelüste"

(...)
Ach... mit dem Foto auf Seite 12 in der Ausgabe 7/92 habt Ihr mal wieder einen Volltreffer gelandet!! Ihr bösen Jungs konntet Eure perversen Gelüste mal wieder nicht kontrollieren!! Sowas in der Art werdet Ihr wohl wieder zu hören bekommen. Euer Schreibstil muß wieder lockerer werden. DAS waren noch Zeiten, als Uli das Feedback einleitete ....schöööön. (...)

Zwerg Amiga und Wichtel Es Te Ee

(Anm. d. Red.: Was heißt hier 'perverse Gelüste'? Wir baten die VTO um ein noch jugendfreies Bild - das haben wir bekommen. Wir hätten noch ganz andere haben können, sahen aber zum Schutze unserer minderbemitt... äh... minderjährigen Leser davon ab. Was heißt hier 'lockerer werden'? Was glaubt Ihr, wer das Feedback einleitet? Der Weihnachtsmann?)

"Alle Eigenschaften"

(...)
Könntet Ihr nicht noch mal auf einer Seite die gesamte ASM-Redaktion in ihrer jetzigen Besetzung mit allen Eigenschaften usw. auflisten? Zum Cover: Die Covers der ASM 1/92 und 2/92 haben mir am besten gefallen. Wo bleibt das Poster des Covers 1/92, he? Warum habt Ihr noch die andere Seite des Indy-Posters bedruckt, daß war doch reine Geldverschwendung?! (...)

Nico

(Anm. d. Red.: Gruppenfoto - Dein Wunsch ist uns Befehl. Charakter'auflistung' haben wir ja nach und nach im 'Insider'. Poster von 1/92 werden wir wohl

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 4000 Düsseldorf Wallstraße 21 Tel.: 0211/131979

Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21, **4000 Düsseldorf**

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard`s Tale`t	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
ConvestatorData	42,95	-	42,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Dynablaster	-	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	104,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV Data	-	-	26,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Mantis	-	-	121,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	a.A.	a.A.	a.A.
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-

Neu! Neu! Neu!
Funny-Software in 4000 Düsseldorf Wallstraße 21 (Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	-	-	124,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Best 3	73,95	-	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Super Hero	74,95	-	a.A.
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	a.A.
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 39,95

JOYSTICKS PC:

Thustmaster	DM 199,00

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM 99,95
Syncro Express 3	DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM 59,00
Volloptische Maus	DM 119,00
Crystall Trackball	DM 114,00
Nullmodem-Kabel	DM 29,95
Sunnyline Mouse	DM 79,95
Druckerständer	DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM 249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM 829,00
AMIGA 500 plus	DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM 579,00
TV-Modulator	DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	**DM 69,00**
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM 144,00**
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM 169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM 969,00
Golem 100 MB	DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM 969,00
Golem 100 MB	DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

nicht machen. Das Indy-Poster ist ein Wende-Poster. Wenn Du Indy mal satt hast, kannst Du auf Space Crusade umsteigen.)

"Keine Entschuldigungen"

(…)
Jetzt eine Beschwerde an Sir Yinse, die nicht an Euch gerichtet ist (habt Ihr aber Glück gehabt, hehe), sondern an einen Leser, der über Ausländer gelästert hat. Wenn er sich danach entschuldigt, soll er erst gar nicht so ein Sch… schreiben. (…)

The Reavys!

(Anm. d. Red.: Für die Nichteingeweihten: Bezieht sich auf ASM 3/92, S.21, 'Ich war es'. Eigentlich ja, aber ist es nicht schön, wenn jemand in der Lage ist, sich geistig fortzubewegen? So richtig kapiert hatte er zwar noch nicht alles, aber eingesehen, daß er großen Mist verzapft hat, das hat er ja schon - und darauf kommt's an!)

"Entscheidungsnot"

(…)
Als ich in der ASM 8/92 den Bericht über die Summer-CES gelesen hatte, habe ich mich entschlossen, mir ein Mega Drive oder ein SuperNES zu kaufen. Und genau da liegt mein Problem. Ich kann mich für keines der beiden entscheiden. Natürlich möchte ich die Konsole kaufen, die auch in ein oder zwei Jahren noch auf dem Markt die Nase vorne hat. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir einen Tip geben könntet. (…)

Achim Christ

(Anm. d. Red.: Man ist mit beiden Geräten eigentlich recht gut beraten. Das Mega Drive ist bei uns länger auf dem Markt, was bedeutet, daß man hier mehr Software dafür bekommt, und mehr Entwickler die Hardware der Maschine besser kennen, d.h. mehr Programme technisch hervorragend sind. Da hinkt man beim SuperNES ganz leicht hinterher, was aber zur Zeit auch behoben wird. Geh' am besten mal in einen Laden und schau' Dir beide Geräte an - oder ruf' bei unserer Hotline an, die Dir gerne mit mehr Details zur Seite steht.)

"ASM oder Special?"

(…)
Auf der Bazar-Bestellkarte: Sind mit "Das ASM Mega Pack" die normalen ASM gemeint oder die ASM-Special? (…)

Patrick Keil

(Anm. d. Red.: Dabei handelt es sich um die ASM-Normalausgabe. Wenn nicht ausdrücklich 'ASM-Special' dabeisteht, handelt sich's immer im ASM 'Normal'.)

Keine Tips?"

Immer öfter liest man im Secret Service unter Anm. d. Red.: In der ASM Special Nummer X steht die Komplettlösung. Ich finde, daß wenn man schon zu Euch hinschreibt, auch der Tip geliefert werden müßte.
Denn mir sicher auch vielen anderen passiert es, daß wenn man sich die ASM Special holen will, sie schon längst ausverkauft ist. Ich selbst wollte mir die ASM Special Nummer 15 wegen der Komplettlösung von Monkey Island 2 kaufen, und sie war ausverkauft. (…)

(Anm. d. Red.: Kurze Tips auf einfache Fragen werden prompt geliefert. Wenn aber die Antwort auf eine Frage wie z.B. 'Wie löse ich Minky Salamiland 12?' den halben Secret Service füllen würde, verweisen wir auf Sonderhefte etc. Die ASM Special kann man übrigens abonnieren. Ansonsten liegt sie ein Vierteljahr (!) am Kiosk aus. Wer es schafft, da zu spät zu kommen. . . na, und wenn sie ausverkauft ist, holt man sie sich woanders oder direkt bei uns, am besten zusammen mit einem Turrican-Shirt.)

"Ausgefallene Kritik"

(…)
Wie bitte? Warum ich die ASM lese??? Na, weil mir Euer lockerer Stil gefällt. Ihr scheint bald sowas wie die Zillo der Compizeitschriften zu sein. Kennt die überhaupt einer? Ich möchte mal wissen, was da einige Leser mit ihren Zeitschriften machen.
Ich habe welche, die sind teilweise schon 5 (!!!) Jahre alt und es ist noch kein Riss zu sehen. Und die liegen nicht etwa nur rum, sondern werden echt noch genutzt!
He! Jetzt komm wir doch mal zu einer ausgefallen Kritik (Jauuuu):
1. Eure ASM läßt sich nicht auf CD speichern!
2. Sie behindert mich beim Fernsehen. Bitte durchsichtig machen!!!
3. Wo ist der Stadtplan von Wanne-Eickel???
So, zu guter Letzt noch ein Spruch für Uli an alle Nörgler mit IQ > 200! Was halten diese Leser als Außenstehende eigentlich von Intelligenz? Ich geb ja zu, der ist geklaut. Bis auf Weiteres!

S.G. aus D.

*(Anm. d. Red.: Zillo ist bekannt - ich selber les' sie aber nicht.
Tja, wenn Deine Hefte bis heute keinen Riss haben, bist Du wohl ein sehr ordentlicher und peniibler Mensch.
1. Na und?
2. Kennst Du den Film 'The Terminator'? Weißt Du, was der Terminator zu seinem Hauswirt auf die Frage sagt, ob er eine tote Katze in seinem Zimmer habe?
3. Der Stadtplan von Wanne-Eickel ist am Info-Schild kurz hinter dem Ortseingang.
Und weg!)*

"Keine Grabrede"

(…)
1. Ein (Groß-)Teil der Leserschaft scheint ja in Tränen zu zerfließen. Andauernd lese ich, daß es mit der ASM mehr bergab geht als ihr gut tut. Und was war es nicht für eine wunderbare Grabrede, die uns da Michael Meinert in der Nr. 7/92 schrieb? Und die Nr. 1 ist die ASM auch nicht mehr (snief). Nun gut - ich lese das Blatt erst seit Beginn dieses Jahres, aber ich muß sagen, daß es sich seitdem sehr gut entwickelt hat und mittlerweile fast optimale Qualität besitzt. Zum Platz 1 der Computerzeitschriften kann ich nur sagen: Wenn es den Leuten besser gefällt, nackte Tussis, schreckensverzerrte Gesichter, miserabel vergrößerte Screenshots, unübersichtlichen Aufbau, halbfertige Testberichte, trockene Texte, weniger Seiten und vor allem ohne Space-Rat zu lesen, dann tun sie mir herzlich leid. Meine ASM ver-



dient jedenfalls den Megahitstern, alle anderen Zeitschriften sind tot.
2. Mir hängen die ganzen Anti-Anzeigen-Briefe zum Hals raus. Trotz x-maligen Erklärungen der Redaktion kommen immer wieder solche Kritiken ins Feedback. (...)
Ich weiß nicht, ob sich einer von Euch eine ASM ohne Anzeigen überhaupt leisten könnte. Außerdem habe ich durch diese vielgehaßten Anzeigen schon einige gute Geschäfte gemacht.
Und jetzt geht es an die Redaktion:
3. Wolltet Ihr nicht irgendwann einmal Hook testen? Wenn ich mich dunkel erinnere ist das schon einige Ausgaben her.
4. Das Space-Rat-Poster muß unbedingt gemacht werden! Wie wär's außerdem mit einem Monkey Island 2-Poster? Übrigens: Das Patrizier-Poster war wohl nix.
5. Ist Euch bei der Beschriftung der Postkarten in der 7/92 nicht ein Fehler unterlaufen (oder können Ameisen Flugzeuge bauen)?
6. Was es mit dem Knick-Knack und den Radmuttern auf sich hat, weiß ich immer noch nicht - aber ich komme noch dahinter!
Kann mir Uli nicht mal eine Kopie seiner Top 1 rüberreichen (Scherz). (...)

Der Win(d)fried

(Anm. d. Red.: 1. Danke, das tat gut. Raus jetzt mit dieser Gruftstimmung! ASM - jetzt wieder mit 220 Volt!
2. Das war's, was im 'Feedback-Brief-Construction-Kit' (letzte Ausgabe!) fehlte! Ich wußte, daß was fehlt, bloß nicht, was es war. Der Standardsatz aller Nörgler: 'Und jede Seite ist voller Anzeigen'.
3. Haben wir doch, konntest Du bloß zu dem Zeitpunkt, an dem Du diesen Brief geschrieben hast, nicht wissen.
4. Nun, so richtig viel Resonanz ist auf die Anfrage von wegen Space-Rat nicht gekommen. Leute, meldet Euch, sonst gibt's kein Happa. Monkey Island 2-Poster war in Special 15, zusammen mit Eye of the Beholder 2. Und das Patrizier-Poster? War doch hervorragend! Dürer mit ASM-Logo drauf - herrlich!
5. Ja!
6. Ein Tip: Schau' Dir mal 'Monty Pythons Wunderbare Welt der Schwerkraft' an - lohnt sich!
Den BMW willst Du ganz sicher nicht haben. Der frißt einem die Haare vom Kopf und verpestet die Umwelt! Aber Spaß macht's schon. Zum Glück ist es der Firmenwagen, hehe, da muß man von den Finanzen her keine Rücksicht nehmen. Aber die Umwelt... jaaa... it's a sin! Das ist wieder eine schreckliche Zwickmühle, in der man da steckt.)

FEED BACK SPLITTER

... P.S.: Ich glaube, der Smiley (Feedback 8/92) ist mein Musiklehrer...

Anonym

...Auf dem Bild auf Seite 26 ist irgend so ein Sepp mit Sonnenbrille intelligent grinsend und ein schwarzes Bild haltend. Ist der blind?...

Dirk

(Anm. d. Red.: Na warte, wir haben Deine Adresse!)



Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE



Chris Hülsbeck

Geboren am 2.3.1968 in Kassel, Schulzeit in Langen bei Frankfurt. Erster Computer: C64 (1984) und gleichzeitig Einstieg in die Musik-Midi-Welt. Bekannt geworden 1986 bei einem Soundwettbewerb. Von 1987 bis Ende 1990 bei Rainbow Arts in Düsseldorf, 1991 Gründung von A.U.D.I.O.S Entertainment/KAIKO zusammen mit Peter Thierolf & Franz Matzke in Langen.

1 **Welchen Hobbies gehst Du nach?** Musik machen und hören, Kino/Video, Faulenzen, Videospiele.
Welchen nicht? Sinnlos besaufen.

2 **Welche Spiele magst Du?** Apidya, Dynablaster, Super Mario 3 (NES), Super Mario World (SNES), Actraiser (SNES), Gem'X.
Welche nicht? Spiele mit großem Namen und minderwertigem Spielspaß (z.B.: versoftete Filmhits), Terminator 2 war eine Zumutung!

3 **Was liest Du?** Gedrucktes ist tot! (Na ja, die Fachzeitschriften halt!)
Was nicht? Erübrigt sich!

4 **Welche Musik hörst Du am liebsten?** Filmmusik, vor allem John Williams, Alan Silvestri, Jerry Goldsmith - ansonsten so ziemlich jede Stilrichtung (MTV rauf und runter).
Was nicht? Pauschal nicht zu beantworten, ich verlasse mich auf mein Gefühl.

5 **Welche Filme?** Blues Brothers (bis jetzt 21mal im Kino!), Star Wars, Raiders of the Lost Ark, Das Leben des Brian, Die unglaubliche Entführung der verrückten Mrs. Stone, Ghostbusters, Aliens - die Rückkehr, Terminator 1 + 2, Zurück in die Zukunft.
Welche nicht? Die meisten französischen und deutschen Filme sowie Godzilla und ähnliche.

6 **Die bedeutendste Leistung der Menschheit?** Das Rad.
Was ist ihre größte Schande? Die Atombombe.

7 **Was, ganz allgemein, magst Du?** Nette Menschen, Freizeit, Reisen.
Was nicht? Streß, Krieg, Krankheiten.

Köpfen, Köpfen

BC KID

System: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Hudson Soft**, Hamburg, Muster von: **Hersteller**.

In einer Zeit, als Mensch und Dinosaurier noch friedlich nebeneinander lebten, spielt BC Kid, Hudson Softs neues Amiga-Game. Doch eines Tages droht diesem Paradies Unheil. Also macht sich Bonk auf die Reise, um den Grund dafür zu erfahren. Zahllose Feinde wollen das natürlich verhindern und machen ihm das Leben so schwer wie möglich. All dem hat Bonk nur seine stahlharte Schädeldecke entgegenzusetzen.



▲ *Auch Vegetarier können schwimmen ...*



▲ *... aber Fleisch mögen sie nicht!*

Diese Waffe indes ist gefährlicher als es sich anhört. Manch ein Echsenvieh, das sich mutig unserem Neandertaler entgegenstellt, bekommt Bonks tödliche Kopfstöße zu spüren. Da hilft dann auch kein Aspirin mehr. Für robustere Zeitgenossen empfiehlt sich hingegen ein anderes Vorgehen: Ein hoher Sprung, eine Drehung in der Luft, und schon stürzt unser Held kopfüber auf sein Ziel zu. Wo er aufschlägt, wächst mit Sicherheit kein Gras mehr.

Bei soviel Tatkraft ist der Energieverbrauch natürlich recht hoch. Der Hunger dementsprechend auch. Glücklicherweise blühen am Wegesrand manchmal Blumen, die sich in kleine Boni oder Energie-Herzen verwandeln, wenn Ihr nur lange genug auf ihnen herumspringt. Mit ein wenig Glück mutiert so ein Grünzeug auch in einen leckeren Braten. Aber Vorsicht: Bonk ist leidenschaftlicher Vegetarier. Falls Ihr ihn mit Fleisch vollstopft, dreht er völlig ab und entwickelt enorme Kräfte. Eigentlich praktisch, nicht? Bei einer Überdosis werden die Jäger zu Gejagten. Ein Rammsturz verursacht jetzt ein dickes Erdbeben, dem die Feinde massenhaft zum Opfer fallen. Leider läßt die Wirkung mit der Zeit nach, und Bonk verliert neben seiner dunklen Gesichtsfarbe auch die Super-Power.

Am Ende jeden Levels wartet dann selbstverständlich noch ein extra-breiter Oberbermotz, der Euch in nullkommanix nach Walhalla schickt, wenn Ihr nicht aufpaßt.



▲ *Was Tarzan kann, kann ich auch*



▲ *Ring frei zur dritten Runde!*

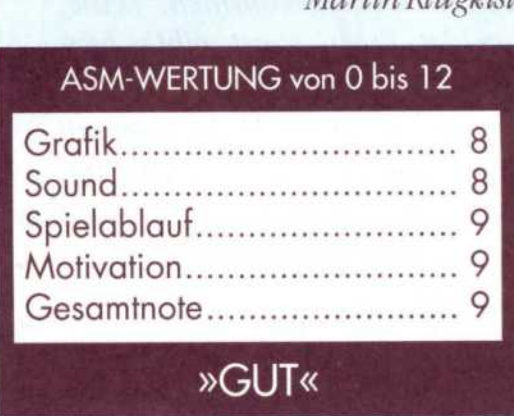
Alles Timing

Trotz des happigen Schwierigkeitsgrades kommt selten Frust auf, da jeder Gegner eine bestimmte Schwachstelle hat, die Ihr mit der richtigen Taktik gnadenlos ausnutzen könnt. Während bei manchen Monstern rohste Gewalt zum Sieg führt, lassen sich andere nur durch geschicktes Ausweichen und genaues Angriffs-Timing umnieten. Eine Glückssache ist es auf keinen Fall.

Aber was ist das schönste Spielprinzip ohne ordentliche Grafik? BC Kid hat in dieser Hinsicht so seine Schwierigkeiten. Zwar bevölkern schicke Sprites in Massen den soft scrollenden Bildschirm, die Hintergrundgrafiken aber sind etwas eintönig. Derweil dudelt eine passable Musik, die dennoch niemals zu sehr vom Geschehen ablenkt. Die Soundeffekte gehen auf jeden Fall in Ordnung, und erfreulich ist auch, daß die Highscores auf Disk gespeichert werden. Lobenswert ebenfalls die Option, die Steuerung auf ein Joypad umzustellen.

Den Programmierern von **Factor 5** ist es mit BC Kid also gelungen, die richtige Mischung aus Spielbarkeit und Langzeitmotivation von der PC Engine rüberzubringen. Allerdings hat der gute Bonk schon ein paar Jahre auf dem Buckel, und so fehlt der gesamten Spielstruktur ein gewisser Pep.

Martin Klugkist



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	


Deine WWF Gegner sind knüppelhart, schlagkräftig und hinterhältig.
Jetz
10 x
zu gewinnen
LEG´SIE ALLE AUF´S KREUZ!
HULK HOGAN PYTHON POWER
Du brauchst Mut, um in den Ring zu steigen. Aber Du brauchst eine Wahnsinns-Power um da siegreich wieder rauszukommen. Einzel- und Teamkämpfe. 1 - 2 Spieler. Alle wichtigen Griffe, Heber und Würfe. Leg´die Superstars der WWF* auf die Matte – aber aufgepaßt, mit den Jungs ist nicht zu spaßen ... Acclaim®– Go for the Game
Mitspielen – mitgewinnen:
Acclaim® verlost an treue WWF*-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 17.11.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Catch Dir die Acclaim® Video-Spiele für:
WrestleMania Steel Cage Challenge
WrestleMania Challenge
Super WrestleMania
Screenshots SNES-Version
Game Boy™
Nintendo Entertainment System®
Super Nintendo Entertainment System™
Licensed by Nintendo
GAME BOY
SUPER NINTENDO
ljn
Acclaim
Entertainment GmbH

Zeichentrick und echte Helden

DOODLEBUG

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Was bitte ist ein Doodlebug? Ist es eßbar, oder tapeziert man damit seine Wände? Haben wir es mit einer neuen Geheimwaffe zu tun? Ist ein Doodlebug gar ein überdimensionaler Programmierfehler, gewissermaßen der große Bruder eines normalen Bugs?

Alles falsch! **Doodlebug** ist die Hauptperson des neuen Jump&Run-Games aus der Softwareschmiede **Core Design**. Seine Heimat Cartoonia ist eigentlich ein ziemlich friedliches Plätzchen, bis . . . ja, bis der namenlose Schrecken einfällt und die schöne Prinzessin Lady Bug kidnappt. Natürlich meldet sich Doddlebug freiwillig, um dem König sein Töchterchen wiederzubringen. Dieser ist vom Mut unseres Helden so gerührt, daß er sich von seinen magischen Schreibstiften trennt. Diese Utensilien sind überaus praktisch, lassen sich mit ihnen doch allerhand nützliche Dinge einfach herbeipinseln. Hungrige Aliens z.B. können so mit einem Ballon äußerst elegant überflogen werden, und die Vorzüge eines Fallschirm erkennt Ihr spätestens dann, wenn unter Euch ein tiefer, tiefer Abgrund gähnt. Mit einem 'Freezer' können selbst die schnellsten Feinde zum Stillstand gebracht werden. Da treffen dann sogar Blinde. In besonders auswegloser Situation dürft ihr dann auch mal mit 'ner Smart-Bomb um Euch schmeißen: Ein Knall, und schon ist der Bildschirm Alien-frei.

Von besonderer Bedeutung im Spiel sind Goldmünzen. Mit diesen kann Doodlebug später allerlei Transportmittel kaufen. Wenn Ihr Euch wundert, warum Euch beim Tauchen immer die Luft ausgeht, ist es vielleicht Zeit, ein U-Boot zu erwerben. 20 (recht kurze) Level stehen zwischen der lieblichen Prinzessin und ihrem Retter. Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, und auch nach Verlust aller Leben ist dank dreimaligem Continue nicht Schluß. Obwohl Doodlebug mit einer Diskette und 512 KB auskommt, wurde an der technischen Ausstattung nicht gespart. Der Hintergrund scrollt sauber in drei Ebenen und acht Richtungen. Sämtliche Hintergrundgrafiken sind herrlich bunt und passen hervorragend zu den Sprites, die ebenfalls diversen Zeichentrickserien entsprungen sein könnten.

Soundmäßig ist das Game allerdings recht schwach auf der Brust. Die Hintergrundmusik ist zwar nett, nervt aber bereits nach kurzer Zeit. Und ein Großteil der Soundeffekte ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Die Steuerung ist ein weiterer Knackpunkt, denn ein Sprung, der nicht millimetergenau hinhaut, endet bisweilen tödlich. Dennoch: Ein Probespielchen will ich keinem vermiesen.

Martin Klugkist



▲ *Ist das niiiedlich...*



▲ *Doodlebug - kinderfreundlicher geht es kaum noch*



▲ *Aber trotzdem...*



▲ *... fehlt diesem Game ...*



▲ *... das gewisse Etwas*



▲ *Schade irgendwie... aber was soll's*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Graftgold presents: Uridium 2!

Der Name ANDREW BRAYBROOK dürfte unseren Lesern wohl bestens bekannt sein. Hits wie Paradroid und Fire & Ice gehen auf sein Konto. Daß dieser Mann nicht untätig rumsitzt, kann sich jeder denken. Schon länger in Planung, jetzt endlich spruchreif: URIDIUM 2 für den Amiga!

? Andy, jetzt, da Du reich und berühmt bist, hat sich etwas an Deinem Leben/Deiner Arbeit verändert?

! *Seinerzeit, als ich zum ersten Mal ins Licht der Öffentlichkeit trat, war das Schreiben von Computerspielen noch eine Sache, die ein Einzelner bewerkstelligte - und der ging damit dann auch an die Presse. Heute entstehen Spiele in Teamarbeit und viele Softwarefirmen versuchen, den ganzen Ruhm für sich zu beanspruchen. Ich glaube, der wohl bedeutendste Unterschied zwischen mir und einem unbekannten Programmierer ist, daß ich viele Leute von der Presse und unterschiedlichen Softwarefirmen kenne.*
Das bedeutet auch, daß man mich kennt, und weiß, wie man mich erreichen kann. Statt daß ich ihnen hinterherlaufen muß, um ein bißchen Publicitiy zu bekommen, versuchen sie, von mir Informationen zu bekommen. Egal wie man es macht, es nimmt einen Haufen Zeit in Anspruch, aber es ist wesentlich einfacher, die Fragen eines anderen zu beantworten als zu versuchen, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen.

? Woher kam die Entscheidung gerade jetzt gerade Uridium 2 zu machen?

! *Uridium 2 kam aus einer ganzen Reihe von Gründen - hier sind ein paar von ihnen:*
Erstens haben wir kürzlich die Rechte für Uridium-Fortsetzungen zurückbekommen - dadurch konnte es also keine rechtlichen Probleme geben.
Zudem ist es ein Spiel, nach dem mich Leute auf Shows fragen. Viele Amiga-Freaks hatten früher einen C64 und hätten gerne ältere, gut spielbare Games für diese Maschine.
Ja, und außerdem wollte ich mal wieder etwas schreiben, was in relativ kurzer Zeit zu machen wäre; schneller als Fire & Ice, was in etwa 18 Monate gedauert hat.
Nicht zuletzt sind wir jetzt weit genug, um ein Projekt anzufangen, das die Hardware richtig ausnutzt. Wir haben viele verschiedene Scroll- und Objekt-Routinen ausprobiert und haben nun, denken wir, wirkliche fitte Routinen für diesen Job.
Und, um ehrlich zu sein, wollte ich Uridium 2 seit 1987 schreiben, aber keiner hat mich gelassen!

? Armer Andrew. Wie sieht das Konzept des Spiels aus? Wird es vielmehr eine Umsetzung des alten Spiels gemäß heutiger Standards oder erwarten uns grundlegende Änderungen?

! *Was ich versuche, ist, die Essenz des Originals wieder rüberzubringen. Das Grundkonzept mit der Steuerung bleibt also gleich. Drumherum werde ich versuchen, das gesamte Konzept so weit wie irgend möglich zu bringen, ohne es zu zerstören. Manche Dinge werden sich ändern, ganz klar, und so werde ich alles, was mir am Original nicht so 110%ig zu laufen schien, ändern. Ich sehe mich ebenfalls gezwungen, die Hardware gut auszunutzen. Es wird also eine ganze Menge mehr abgehen als damals - und außerdem muß nicht mehr das ganze Spiel auf einmal im Speicher sein.*

? Na, jetzt aber konkret. Was ist neu, was ist anders, was ist besser?

! *Ok, das Programm wird mit 50 Hertz laufen - schnelles Scrolling ist anders einfach nicht zu bewerkstelligen. Zum ersten Mal werden wir den 32-Farben-Mode nutzen, was schon eine Qual ist, weil unsere derzeitigen Tools sämtlichst auf 16 Farben zugeschnitten sind. Wir steigen allmählich auf PC-Entwicklung um und erstellen die Sprites und Hintergründe zum ersten Mal mit DPaint. Zwischen den Originalgrafiken und dem, was wir jetzt machen können, liegen Welten. Es ist noch etwas zu früh, um zu sagen, was letzten Endes im Spiel enthalten sein wird. Auf jeden Fall wird es einen Zweispieler-Simultanmode und einen 'Schiff mit Drohne'-Mode geben, so daß zwei Schiffe gleichzeitig gesteuert werden können. Des weiteren baue ich haufenweise Extrawaffen und ein paar neuartige Hintergrundgrafiken ein - nicht nur die Metallplattformen aus Teil eins.*

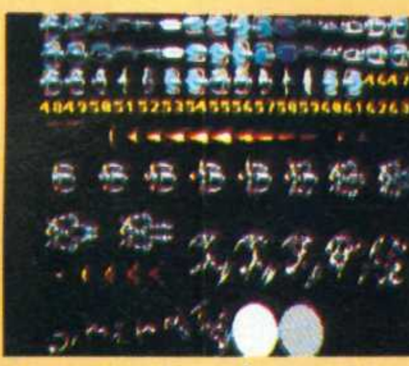
? Wirst Du noch mehr Fortsetzungen älterer Games machen? Wird es z.B. irgendwann Paradroid 2 geben?

! *Wir haben im letzten Jahr eine Art Paradroid '91 für die PC Engine programmiert. Scrolling in alle Richtungen, Zweispieler-Mode, 50 Hertz etc. Das Projekt starb aber leider ohne unser Verschulden - und das, obwohl es beinahe fertig war! Möglicherweise wird das irgendwann wieder auferstehen. Was das aber weiterhin angeht: Ich strebe immer nach vorn, und deshalb denke ich eigentlich nicht, daß ich in der nächsten Zeit noch weitere Fortsetzungen machen werde. Wenn Uridium 2 fertig ist, könnte es ja unter Umständen schon wieder eine neue Hardware geben, die ich programmieren werde.*

? Andy, danke für dieses Gespräch.

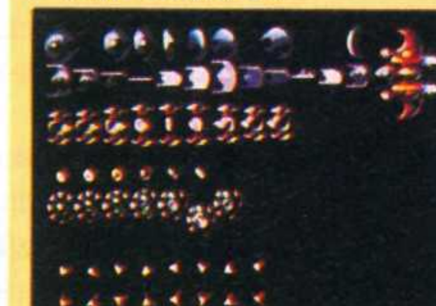
Uli


▲ Ein Mockup-Screen: So stellt sich Andy U2 vor


▲ Animationsphasen der Manta


▲ Zwei Logo-Entwürfe


▲ Ein Font für U2


▲ Gegner - wie immer 'really mean'

Andy Braybrook - ▼ U2 ist sein neues Kind





ECTS

Turbo-Countdown mit Trendwende

Und wieder zieht es die Horde spieleumzingelter Branchen-Insider an den strategisch wichtigsten Punkt, ins Business Design Centre nach London. Dieser magische Ort ist das Mekka rund um das Nonplusultra der Computer- und Videogames von morgen. VIP- und 'gewöhnliche' Visitors, Her- und Aussteller samt Distributoren, sie alle sind Trendsetter in Sachen Games und vollziehen in Lemmings-Manier einmal mehr den Akt ihres Schaffens auf der diesjährigen Herbst-ECTS.

Auf der Suche nach neuen 'Experience-Points' standen hauptsächlich zwei, nein eigentlich drei Themen zur Debatte, die im Mittelpunkt der Show standen, und die es für uns zwischen dem 6. und 8. September 1992 zu klären galt: Werden wir auch diesmal wieder mit dem Verlust eines unserer Koffer vorlieb nehmen müssen? *Ja!* Werden wir in diesen Koffer **Lemmings 2** gepackt haben? *Nein!* Wird London auch jetzt wieder von einer 'Bomben-Stimmung' geprägt sein? *Ja!*

Nachdem wir also derart wichtige Details geklärt hätten, konzentrieren wir uns jetzt etwas eingehender auf das Spiele-Showbiss und die dreiteilige Message, die dabei rübergekommen ist: Was kommt X-Mas, wohin gehen die Trends, und was könnt Ihr infolgedessen im neuen Jahr an Futter für all Eure Laufwerke, Ports, Roms und Platten erwarten...

Den größten aller Schatten wirft - ganz klar - Weihnachten, das Fest der Liebe und nicht zuletzt des Schenkens, voraus! Die Briefe an den Weihnachtsmann sind - was die Händler angeht - schon längst unterwegs, Eure werden wohl gerade geschrieben. Ohne Euch beim Verfassen Eures Wunschzettels über die Schulter gucken zu müssen, wissen wir, daß dort das Wort Computergames nicht nur einmal auftaucht und gar dreimal rot unterstrichen ist. Stimmt's? Also haben wir wie jedes Jahr wieder unter Händlern und Herstellern herumgeschnüffelt, um zu sehen, was Ihr unter Eurem Christbaum erwarten könnt, was in Produktion steckt, und was die Hersteller für das Frühjahr '93 in petto haben.

So ruhig und sachlich die allgemeine Atmosphäre der Show war, so heiß,

Games-Masters vs. Business-Brokers

actiongeladen und spannend war das, was sich auf den Monitoren der Präsentationsrechner abspielte. Das knallharte, nackte Actiongame stellte jedoch eher die Ausnahme denn die Regel dar, und wenn man seiner ansichtig wurde, dann auf einer Konsole. Der allgemeine Trend, der in der Software-Szene schon seit einiger Zeit zu beobachten war, setzte sich auch auf dieser ECTS fort: High-End-Games, die die Hardware gnadenlos fordern und Unterhaltung der Superlative verheißen. Das Computersystem der Zukunft ist, ohne Zweifel, der PC. CD-ROM ist immer stärker im Kommen, obwohl die Software-Hersteller sehentlich auf einen Standard warten.

Als weiteres, auf CD-Technologie basierendes System stellte **Philips** das **CD-I** nebst vielfältiger Software vor. Von der Hardware-Seite betrachtet, stellen Computer und Konsolen die zwei entgegengesetzten Enden der computerorientierten Heimunterhaltungs-Welt dar. Einerseits einfacher als Computer anwendbar, anderseits flexibler als Konsolen, bildet das CD-I sozusagen eine Art Bindeglied. Wenn Ihr mehr über dieses System wissen möchtet, lest unseren Bericht auf den Seiten 154/155.

Neben den Computern konnten sich die Konsolen inzwischen einen großen Teil des Geschäftes mit dem Computerspiel zuhause sichern. **Sega** und **Nintendo** waren auch hier wieder zwei Namen, an denen niemand vorbeikam. Insbesondere der letztere wurde hoch gehandelt, hatte sich doch die Markteinführung des SuperNES in England als absoluter Erfolg erwiesen: 100.000 Super-NES wanderten innerhalb weniger Wochen über die Ladentische.

Amiga, Atari ST und C64 hingegen schienen die großen Verlierer dieser Show. Zwar sind diese Systeme immer noch sehr weit verbreitet, und sicherlich soll es auch noch eine ganze Menge neuer Software geben, doch immer mehr Hersteller ziehen sich nach und nach aus diesen Marktbereichen zurück. So stellt **Domark** seine Entwicklungen für den C64 ein. **Rampart** wird in diesem Hause einstweilen als das letzte Game für diesen Rechner gehandelt.

Den Amiga trifft es noch nicht ganz so hart. Obwohl **Commodore** in den Vereinigten Staaten den Verkauf dieser Maschine eingestellt hat, wird es immer noch viele neue Games für den Amiga geben, darunter auch solche Highlights wie **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Ja, dieser Titel wird, trotz vieler Unkenrufe, definitiv für den Amiga erscheinen. Zur Stunde sei er "zu gut zwei Dritteln fertiggestellt".

Still ist es um den ST geworden. In Hochschulen, Universitäten und Instituten nach wie vor und oft genutzt, ist der Spielemarkt für diesen Computer kurz vor dem Zusammenbruch. In Deutschland überhaupt kein Thema mehr, verliert der ST in England und Frankreich immer mehr Marktanteile und die Stückzahlen verkaufter Software erreichen immer neue Rekord-Tiefststände.

Was das Volumen der Neuerscheinungen anbetrifft, war auch ein leichter aber unübersehbarer Abwärtstrend zu verzeichnen. Es erscheinen weniger, dafür aber zumeist bessere Games. Insbesondere was Gameplay, Grafik und Musik anbetrifft, werden immer neue Höhepunkte ereicht. Was die Companies im einzelnen vorzustellen hatten, möchten wir Euch in bewährter Form, kurz, bündig und nach Firmen gegliedert in alphabetischer Reihenfolge vorstellen...

Accolade

Gar gruseliges lauerte harmlosen Redakteuren bei **Accolade** auf. Neben dem mit deutschen Screentexten versehenen Rollenspiel **WaxWorks** aus der **Horror Soft**-Schmiede, über das ASM bereits in Ausgabe 10 berichtete, trieb auch Stephen Kings schwärzere Hälfte in **Dark Half** ihr Unwesen. Das von **Capstone Software** für PC entwickelte Adventure will ab Oktober das typische King-Feeling mit realistischen Animationen und viel Blut rüberbringen.

Ganz anders das neueste Werk von **Legend**. Der dritte Teil der **Spellcasting**-Serie, der wie gehabt nur für PC erscheinen wird, ist genauso witzig wie die Vorgänger. Diesmal treibt sich Ernie während der Semesterferien am Strand herum und hat nichts als Mädchen und Unsinn im Kopf. Das richtige für den Weihnachtsmann. **Star Control II**, ein strategielastiges Actiongame, das es ab Oktober für PCs gibt, wird im Gegensatz zu **Spellcasting 301** in einer deutschen Version zu haben sein und sah sehr vielversprechend aus.

Auf der Konsolenseite konnte Accolade vermelden, daß der Streit mit Sega zu ihren Gunsten ausgegangen ist. Mega Drive-Besitzer dürfen sich deshalb auf viele gute Spiele von Accolades **Ballistic**-Label freuen.



▲ *Strapse sind zwar wieder 'in', auf Spiele-Covern jedoch unerwünscht ...*

Activision

Firmenchef Howard Marcs zog es vor, diese Show ohne eigenen Stand zu besuchen, bewies aber vor Ort dennoch regen Geschäftssinn. Äußerst erfreut zeigte er sich über das allseits große Interesse am jüngsten Release seines Hauses, **Leather Goddesses of Phobos 2** *(Infocom)*, gleichzeitig etwas befremdet über die naserümpfende Reaktion einer großen deutschen Kaufhauskette, was die 'sexistische' Coverillu von L.G.O.P. 2 anbetrifft. Dessen Meinung nach gehören bestrapste 'Gas Pump Girls' einfach nicht zum guten Ton *(und was meint Euer Tankwart dazu?)*. Kennt Ihr **Battletoads**? Bei uns kaum gepreviewt *(Seite 20!)*, werden *Mindscapes* Kampfkröten 'Pimple & Co.' derzeit in Marcs heiligen Hallen für die Konsolen umgesetzt.

▲ *Fast zu schön zum Spielen: Die Spezial-Sticks von Cheeta*

ASM

Ein kaum schlagbares Trio schwärmte nach trigonometrischem Plan 'Delta' aus und griff auf dieser Show ab, was nicht vollkommen niet- und nagelfest war. Gemeinsam mit den 'Drei Damen vom Grill' und den 'Dreien von der Tankstelle' begeben sich Antje, Heiner und Mats nun in die Endrunde um die Auszeichnung des 'Trio Infernale'...

Cheeta

An diesem Stand gab es keine Software zu sehen, sondern abgefahrene Joysticks. Die Griffe dieser Sticks waren nach bekannten 'Filmstars' modelliert. Die angebotenen Charaktere reichten vom "Alien am Stiel" über Bart Simpson bis zu Batman.



Kampfkröte 'Pimple' trieb bereits auf dem GameBoy ihr Unwesen. Bald geht's auch auf anderen Systemen weiter ▶

Codemasters

Hier wurden konsequent die Karrieren der hauseigenen Cartoon-Helden **Dizzy** und **Seymour** vorangetrieben. In **Crystal Kingdom Dizzy** darf sich der eiförmige Held auf die Suche nach einem Kristallschatz begeben, der dem verschwundenen Propheten Zeffar gehört. Neben Kapitän Schwarzbarts Schiff, einer Wüsteninsel und der Stadt Yorkfolk gehört natürlich das Kristallkönigreich zu den Schauplätzen des Spiels. In bester Arcade-Adventure-Manier geht es in **Bubble Dizzy** für Amiga, ST, C64 & CPC in die Tiefen des Meeres hinab. Während **Spellbound Dizzy** für Amiga, Atari ST und C64 den Fluch eines bösen Zauberers zum Thema hat, geht's in **Prince of Yolfolk** auf denselben Rechnern um die Befreiung einer Stadt.

Weiterhin sind von den Codemasters noch einige andere Arcade-Adventures zu erwarten: **Steg the Slug** *(Amiga, Atari ST, C64)* hat die achtionhaltigen Abenteuer einer kleinen Schnecke zum Thema, **Wild West Seymour** *(C64, CPC)* führt den gnubbeligen Helden unter Indianer und Revolvermänner. **Captain Dynamo** *(Amiga, Atari ST, C64, CPC)* ist ein Superheld, der ein wenig in die Jahre gekommen ist, trotzdem macht er sich auf, den verrückten Professor Austen von Flyswatter in dessen fallenverseuchtem Geheimversteck aufzusuchen. **Robin Hood's Legend Quest** *(Amiga, Atari ST, C64, CPC)* wird Euch in die Tiefen von Sherwood Forest entführen und **Big Nose the Caveman** erlebt seine Abenteuer in der fernen Vergangenheit. Neben diesen neuen Budget-Titeln haben die Codemasters auch noch eine ganze Menge neuer Compilations auf Lager, die wieder einmal belegen, daß Codemasters das führende Software-Haus für Billigspiele ist und wohl auch bleiben wird.



▲ Darkmere

Core Design

Gemeinsam mit Ex-Sierra-Pressefrau Lydia Philips traten Richard Barkley und Sharon Gordon jetzt im Trio auf: Nebst **Premiere** *(Amiga/ST, siehe auch Seite 24!)* und **Curse of Enchantia** *(Amiga (1MB)/PC, Seite 60!)* war die spektakulärste Entdeckung wohl ein erster Screen des bislang völlig unbekannten 3D-Rollenspiels **Darkmere**, welches für PC, Amiga *(1MB)* und ST *(1MB)* noch vor Weihnachten in die Läden gehen soll. Wer *Cadaver* gespielt hat, kann jetzt auf ein ähnliches Strickmuster gefaßt sein. Noch dieser Tage auf den Markt kommen **Chuck Rock** für C64 *(Cass./Disk)*, verbunden mit einem zweiten Release für Amiga und ST. Auch der **XJ 220** ist nun startbereit auf Atari ST, wie auch ein brandheißer Jump&Run-Titel à la Mario namens **Doddlebug** für ST und Amiga. Blicken wir über X-Mas hinaus, könnt Ihr Euch in Sachen Core Design unter anderem auf **Chuck Rock 2** gefaßt machen. Im Sommer '93 will man, so Richard, dann auch ins Konsolengeschäft einsteigen.

Cyberdreams

So gut wie fertig sei die Amiga-Version von **DarkSeed**, verkündete Boss Patrick Ketchum und fügt voller Stolz hinzu, daß sie noch um eine ganze Ecke besser geworden sei als die PC-Version. Eine CD-ROM-Version ist ebenfalls in Arbeit. Auch Neues hatte **Cyberdreams** zu zeigen: grafisch hatte das PC-Actionspektakel **Cyber Race** bereits eine ganze Menge aufzuweisen, Anfang nächsten Jahres können wir uns dann vielleicht auch vom Gameplay ein Bild machen. Die Versionen für Amiga und Mac sind für Ende 1993 geplant.

Digital Integration

Wie immer ganz im Zeichen der Luftfahrt präsentierte sich dieser Stand. Dave Marshall, Director bei DI, ist einer der alten Hasen im Geschäft. Ihm geht kein Bug durch die Latten, der an der Wind- und Wettertauglichkeit seiner Flugis rütteln könnte. Noch bestaunten wir den **Tornado** auf den Promo-Rechnern, doch der fliegt nach über zwei Jahren nun seine letzte Warteschleife, so daß Ihr in einer der nächsten Ausgaben endlich mit den 3D-Flight-Review *(für PC, Amiga, Atari ST)* rechnen könnt...

▲ Tornado: Das Warten ist vorbei



▲ ASM-Redakteurin Antje Hink quetscht v. l. James T. Lamorticelli und Patrick Ketchum von Cyberdreams aus

Domark

Es gab ein neues Game um den populärsten Geheimagenten der Welt zu sehen, jedoch basiert **James Bond 007 -The Duel** nicht auf einem spezifischen Film, sondern auf einer neuen Story. Ebenfalls für das Mega Drive wird es ab Mai '93 den brandheißen Flugi **Mig-29 Fulcrum** geben. Während Mig-29 auch hierzulande ein Hit werden dürfte, ist **International Rugby** von vorneherein ein Schattendasein beschert; bei uns ist Rugby nun mal nicht so populär. **Formula 1 Grand Prix** und **Road Riot**, ebenfalls für das Mega Drive, dürften da schon eher interessieren. Auch **Dragon Fury**, ein Flipper voller mittelalterlicher und märchenhafter Elemente, schien ein brandheißes Game zu werden. Abgerundet wurde Domarks Mega Drive-Sortiment durch **Talons of Steel**, die erste echte Helikoptersimulation für diese Konsole. Etwas ruhiger ging es auf dem Sega Master System zu, das ebenfalls mit Versionen von **James Bond 007** und **Formula 1 Grand Prix** bedacht wurde. Strategiefreunde dürfen sich auf **Rampart** freuen, während **Paperboy 2** ein freundliches Geschicklichkeitsspiel ist, das mal so richtig schön unkriegerisch kommt. Konsequenterweise gab es **Bond** und **Formula 1** auch für das GameGear. Das Angebot für diese Handheld-Konsole wurde durch **Marble Madness**, **Paperboy 1+2**, **Klax** und das Puzzlegame **Popils** abgerundet. Der legendäre Senkrechtstarter Harrier war Dreh- und Angelpunkt des Flugsimulators **AV8B - Harrier Assault**, der für PC, Amiga und Atari ST erscheinen wird. Wildeste Luftkämpfe dürften in **Head to Head, F-19 vs. Mig-29 Superfulcrum!** *(PC, Amiga)* zu erwarten sein. Eine ganz andere Richtung schlug das Game **Columbus** ein, worum es hier geht, verraten wir nicht, das müßt Ihr selbst rauskriegen! Zu guter Letzt erwartete uns noch **Deluxe Trivial Pursuit**, das für den PC erscheinen wird.

Electronic Arts

Wie immer gab es viel bei **Electronic Arts** zu sehen. Die Highlights? Voilà: Die Umsetzungen von **Desert Strike** auf Amiga und SuperNES sahen echt gut aus. Mega Drive-Besitzer können sich aufs Eis wagen und mit dem neuesten EASN-Game **NHLPA Hockey '93** stilecht den Winter verbringen. Wer mehr auf Rennspiele steht, wird ebenfalls bedient. **Road Rash** findet endlich seinen Weg auf den Amiga, während der Nachfolger **Road Rash II** ebenfalls gegen Ende des Jahres als 8-Me-

gabit-Cartridge für das Mega Drive erscheinen soll.

Diese Maschine wird von EA ohnehin sehr gut versorgt. Shadow of the Beast II, Crüe Ball, was bisher unter dem Titel Twisted Flipper durch die Presse geisterte, **Lotus Turbo Challenge**, **LHX Attack Chopper** und die abgedrehte Sportpersiflage **The Aquatic Games**, in der sich Unterwasseragent James Pond während seines Urlaubs fithält *(vgl. Seite 102)*, werden alle noch vor Weihnachten erhältlich sein. Etwas später folgt **John Madden Football '93** für Mega Drive und SuperNES, sowie für die Nintendo-Maschine **PGA Tour Golf**.

◀ *Sherlock Holmes kennen ASM-Leser bereits*

▲ *Car & Driver (PC)*

Als besonderes Leckerli entpuppte sich **Car and Driver** für den PC. Die extrem schnelle und auch grafisch sehr ansprechende Rennsimulation könnte sich bis November zu einem echten Hit entwickeln. Schicke Rennwagen wie eine Corvette, der Testarossa, Mercedes C11 IMSA Prototyp oder auch ein Lamborghini dürfen über die unterschiedlichsten Pisten gescheucht werden. Instant Replay und eine Zwei-Spieler-Option via Modem sind ebenfalls enthalten.

▲ *Road Rash II (MD)*

Das 'Beast' aus Shadow of the ... 2 ▼ *(MD)*

85 Jahre in die Zukunft versetzt **Ultrabots**

den PC-Besitzer, wo er sich als Kommandant eines Ausbildungslagers mit schlagkräftigen außerirdischen Kampfrobotern auseinandersetzen darf. Grafisch sah das Game sehr interessant aus. Für PC und Amiga wurde das Warhammer 40000-Brett-Rollenspiel **Space Hulk** umgesetzt. Als Leiter von Terminator Marine Squads dürft Ihr Euch ab Anfang nächsten Jahres in allerlei abenteuerlichen Szenarien herumprügeln.

Bock auf Golfkrieg? **Three-Sixty** gibt Euch mit **Patriot** die Möglichkeit, Eure taktischen Fähigkeiten zu trainieren. Jede Menge Soldaten und Waffen können mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und im Zweikampf direkt oder per Modem in die Schlacht geworfen werden.



▲ *Mario Teach Typing (PC)*

Brøderbund stellte unter EAs Schirmherrschaft das für November zu erwartende Grafik-Programm **Print Shop Deluxe** vor. Das mit vielen Extras ausgestattete Tool soll so ziemlich alle gängigen Drucker unterstützen und mit einem sehr benutzerfreundlichen Interface ausgestattet sein. Ein Probelauf hinterließ einen recht guten Eindruck.

Interplay rundete die Liste der Neuvorstellungen von PC-Software bei EA gekonnt ab. **Buzz Aldrin's Race Into Space** nähert sich unaufhaltsam der Fertigstellung, die Fortschritte waren bemerkenswert. Ein Preview konntet Ihr in ASM 10/92 lesen. Auch **Castles II: Siege and Conquest** könnt Ihr mit einem bißchen Glück unterm Weihnachtsbaum finden. Und wer jetzt endlich perfekt tippen lernen will, der wird sich über den Schreibmaschinen- oder Keyboard-Kurs mit der Welt berühmtesten Klempner freuen: **Mario Teaches Typing** macht in jeder Altersstufe Spaß.

Entertainment International

Edles Outfit, spannender Inhalt: Der Wargames-Simulator **Campaign** könnte auf dem Simulationsmarkt für Aufruhr sorgen. Die im zweiten Weltkrieg angesiedelten Szenarien brauchen viel Überlegung und taktisches Geschick. In Bälde für PC, Amiga und Atari ST erhältlich.

Im November soll es auch endlich das lang erwartete **Eye of the Storm** geben, dazu **Pacific Islands 2** und eine Mission Disk für den ersten Teil. Auch **Twilight 2000** für Amiga und ST soll dann das Licht der Welt erblicken. Ebenfalls im November wird es **Dragons Lair III** geben und für PC-, Amiga- und ST-Besitzer steigt die Spannung mit **The Curse of Mordread**. Nur den Arbeitstitel **Dark Legions** wollte uns Marisa verraten, als es um das nächste Programm von Entertainment International-Label **Ready Soft** ging. Hört sich aber gut an, oder?

Flair

Filme und Comics wurden schon seit jeher als Lizenzen unter das Softwarevolk geworfen, bei Spielwaren ist dies nicht ganz so oft der Fall (Okay, okay, es gab schon die einen oder anderen Programme, aber die zählen nicht). Die Trolls, die **Flair** in **World of the Trolls** *(PC, Amiga, Atari ST, C64)* auf die Software-Welt loslassen will, sind eigentlich knuddelige kleine Puppen mit dicken Nasen und langen Haaren. Nun dürfen die kleinen Lieblinge auch auf Diskette ihr Unwesen treiben und sich durch fünf verschiedene riesige Jump & Run-Levels kämpfen.

Ganz neue Wege hingegen beschritt **Metamorphosis** *(PC, Amiga, Atari ST)*, das eine neue Art Puzzle-Game darstellt. Ein Ball, der mehrere verschiedene Zustände annehmen kann, z.B. Gas, Gummi, Wasser, Eisen, muß durch ein verzwicktes Labyrinth voller Rätsel gelotst werden.

Fortsetzung auf Seite 124

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654



C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G- LOC DT. ANL.	44,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
IRON LORD	9,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPREMACY	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1MB		85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIR WARRIOR 1 MB		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. *		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB		69,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB		85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *		89,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *		79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
DISCOVERY DT. ANL.		69,90
DOJO DAN ANL. DT.		59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		75,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *		89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. *		79,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HUMANS DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INT. SPORTS CHALLENGE DT. ANL.		65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LAURA BOW 2 -DAGGER OF AMON RA- 1 MB *		79,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LIVERPOOL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT.		69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. *	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Atari/Amiga

PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RED ZONE DT. ANL.		59,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *		65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TRODDLERS DT. ANL. *		65,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WING COMMANDER 1 1 MB *		79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90
ZOOL DT. ANL. *		59,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB SIERRA	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
ELF	29,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
KLAX	29,90

Preishits Amiga

LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM -VIETNAM- 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
POLICE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRATEGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

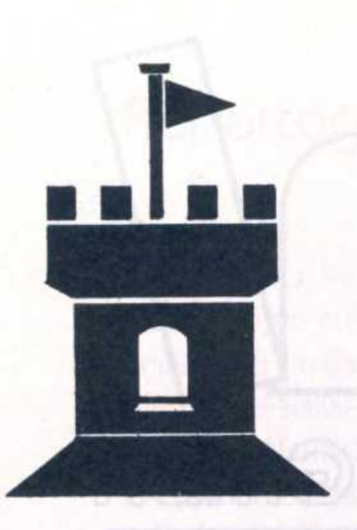
Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	24,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALISIA DRAGOON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90



DIE UNHEIM-

HEXUMA - Das Auge des Kal

System: **PC** *(mind. 286, VGA, Festplatte ist erforderlich, Soundkartenunterstützung)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis **ca. 110 DM**, Hersteller: **Weltenschmiede / Software 2000**, Muster von: **Weltenschmiede**, Tyrlaching.

In einer Welt, in der man nur noch lebt, damit man täglich roboten geht, ist die größte Aufregung, die es noch gibt, das allabendliche Fernsehbild... Vielleicht ist auch Euer Leben als Angestellter einer Maklerfirma bisher eher "tote Hose" gewesen. Das wird sich schlagartig ändern, wenn Ihr den ersten Fuß in das alte Hawthorne-Haus setzt.

Dieses Gebäude, in dem es angeblich spuken soll, ist der Ausgangspunkt des neuen Adventures aus der Weltenschmiede mit dem Titel Hexuma - Das Auge des Kal. Gleich zu Beginn wird man aus seiner Ortsbesichtigung aufgeschreckt.

Der Postbote klingelt und überreicht Euch einen über 70 Jahre alten Umschlag, dessen schriftlicher Inhalt den Disketten beigefügt ist (gleichzeitig auch eine Art Kopierschutz, denn ohne den Brief und vor allem ein Tagebuch wird man kaum in der Lage sein, den *Kathedrale*-Nachfolger zu bewältigen).

Neben besagten Schriftstücken findet Ihr in dem Umschlag auch einen Edelstein, der nur ein Sechstel eines ganzen Steines ist. Ihr erfahrt - insbesondere durch Betrachtung des Gemäldes in der



▲ *Ab hier ist alles ungewiß, doch aufgepaßt, gleich kommt ES! Und diese Begegnung kann tödlich sein.*



▲ *Die Kälte hat zugeschlagen: Kostenloser Rücktransport ins Haus*



▲ *Von hier nach Norden zu gehen ist mehr als nur ein Wagnis, es ist absolut gefährlich.*

LICHE REISE

Halle, daß es scheinbar fünf weitere Welten geben muß, in der man die übrigen Teile findet.

Vorerst hat man aber genug im Haus zu tun, in dem es tatsächlich nicht ganz geheuer zugeht. Was z.B. will dieses schreckliche Monstrum, das um das Gebäude schleicht und einem leibhaftig gegenübersteht, wenn man einen Fehler macht? Und warum schwirrt da eine Fliege um einen herum, die sich partout nicht mit der Hand fangen lassen will?

Dann dieser Kronleuchter - irgendwas muß damit sein, aber was? Ihr findet in einem Raum (ich werd' mich hüten, jetzt schon was zu verraten!) eine Klinge, die - mit einem anderen Gegenstand kombiniert - ein Schwert ergibt. Damit kriegt Ihr den Leuchter ab und erhaltet gleich zwei wichtige Dinge.

Rauher Boden

Merkwürdig ist auch, daß sich ein Tisch verrücken läßt, eine Couch aber nicht von der Stelle weichen will, weil der Boden zu rauh ist. Im On-Screen-Text wird darauf hingewiesen, daß mal wieder poliert werden müßte - gute Idee, aber so leicht, wie sich das anhört, geht das dann doch nicht.

Irgendwann werdet Ihr jedenfalls an jenem Punkt angekommen sein, von dem aus man in fünf weitere Welten reisen kann, wobei eine erst ganz zum Schluß an der Reihe ist, ansonsten ist's egal, wie Ihr verfahrt.

Apropos: Ihr werdet Eure liebe Not haben, 300 Meilen auf einem Luftkissenschlepper (ja!) nach Baltimore zurückzulegen, bei einer Seeschlacht cool zu bleiben, in der Antarktis nicht auszurutschen und mit Köpfchen, aber ohne Waffen, gegen prähistorische Tiere anzutreten, bevor Ihr in der letzten Welt noch einmal wirkliches Geschick beweisen müßt.

Verglichen mit der *Kathedrale* schneidet Hexuma - Das Auge des Kal deutlich besser ab, was die Grafiken angeht. Über 120 Bilder, in die man reinklicken kann und so wertvolle Zusatzinfos erhält, stehen zur Verfügung, wobei die Qualität der einzelnen Grafiken unterschiedlich ist.

Die Steuerung ist Spitze: Ein sehr um-



▲ ***Nicht mehr lange, dann beginnt die große Seeschlacht.***

▼ ***Am Anfang waren die Saurier***





„Knifflige Rätsel, packende Atmosphäre - HEXUMA - das Auge des Kal bringt's!"

fangreicher Parser ist nämlich längst nicht alles - die bekannten Funktionen aus der *Kathedrale* wurden optimiert. So bietet der Hauptscreen gleich mehrere Funktionen auf einmal: Links oben ist ein Bildschirmschoner und daneben eine "First Aid Box" mit möglichen Befehlen im jeweiligen Raum, rechts oben eine Lade-Speicher-Funktion. In der Mitte wiederum schaltet man auf die Status-Box um oder man ruft ein Icon-Click-Menü auf.

Wer wie ich lieber schreibt, kann nun auch einzelne Buchstaben editieren, ohne gleich alles neu schreiben zu müssen. Text-Scrolling, Wiederholung des letzten Befehls und Anklicken einzelner Worte im Text sind weitere Features, Auto-Mapping gibt es außerdem, Ihr könnt also den Zeichenblock weglassen.

Michael meint:

Für ein Textadventure eigentlich ein sehr gutes Produkt (insbesondere die Bedienung ist gelungen) - sieht man mal von einigen Feinheiten ab, die doch etwas Bauchzwicken bereiten. Die Handlung ist nicht unbedingt die originellste, als Quell der Inspiration dürfte wohl der Kinofilm *House II* gedient haben. Und gruselige Atmosphäre? Naja, in den Musiken stecken zwar einige nette Ideen, die Umsetzung auf den PC ist an manchen Stellen aber so mies geraten, daß es einem tatsächlich graust...

Auch hat sich das gesamte Genre der Adventures seit der *Kathedrale* erheblich weiterentwickelt - *Hexuma* kommt leider viel zu spät, um noch eine wirkliche Sensation zu sein.

»GUT«

Nicht so toll gelungen ist Chris Hülsbecks Musik: Zwar gibt es passend zu jeder Welt einen eigenen Soundtrack, der sich dann allerdings immer wiederholt. Zudem klingen nur zwei Stücke wirklich gut.

Last but not least die Story selbst: Die gruselige Atmosphäre wird durch die lockere Sprache (und manch "seltsame" Befehle in der First Aid Box) aufgelockert - so "bierernst" wie beim Vorgänger geht es also nicht zu.

Kurzum: Autor Harald Evers hat mit seinem Programmierer Andreas Niedermeier, den Pixlers aus Österreich als Grafikern und Chris Hülsbeck ein prächtiges deutschsprachiges Text-Grafik-Adventure produziert, das den Hitstern redlich verdient hat.

Wenn dann am Schluß von Hexuma der Spieler quasi in das nächste Adventure hineingeht, wissen wir: Da kommt noch was. Die Fortsetzung nämlich: "Hexuma 2 - Dämmerung auf der Höhlenwelt". Allzu lange wird es nicht dauern, bis wir wissen, wie es dort aussieht. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7-9
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Ein neues Label erob

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neu

von MIRAGE,

MIR

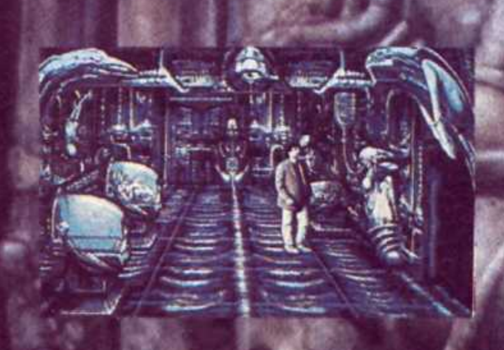
**Das Grauen hat einen Namen:
H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film ALIEN oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.**

DARKSEED™

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE oder MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. ***PC/AMIGA****('93)/****MAC****('93)*







Tilt 5/92	18 (von 20)
Joystick 5/92	96%
PC-J. 4/92	81%
ASM 6/92	gut
Play Time 8/92	76%
Zero 6/92	91%
Chip 5/92	super
Generation 4 5/92	94%

"...allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstarke!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 5/92

CYBERDREAMS

TH HUM

Begleiten Sie die primitiv durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 5/92

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen – The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielewelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time 8/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Amiga Action 6/92	92%

ert den Spiele-Olymp

PC Joker, Play Time): "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."
Zugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel
nur Spitzenprodukte hervorzubringen.

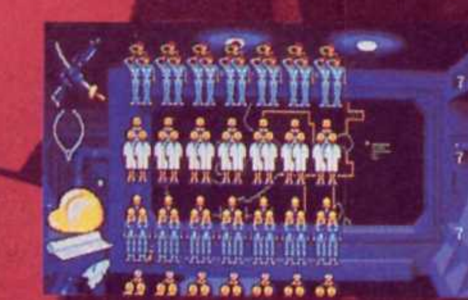


Mike Singleton ist Starprogrammierer so bekannter Hits wie MIDWINTER und FLAMES OF FREEDOM

Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UDSSR als Hintergrundszenario für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure. **PC/AMIGA**





"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."
Amiga Joker 7/92

"Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt.
Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."
ASM 7/92

Play Time 8/92	84%
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Power Play 10/92	82%
Amiga Action 6/92	92%

Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.

E
ANS

n kleinen Steinzeitmenschen

Entdecken Sie das Feuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle. HUMANS, die Action-Knobelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**



JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER BENUTZEROBERFLÄCHE!

Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum.
Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

BOMICO
rvice-Line · Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach

KGB

System: **PC** *(mind. 286/12, unterst. VGA Roland, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Das Geheimnis des Kutters*

HALLO GORBI!



Korruption, Spitzel, dunkle Machenschaften: Das ist das Szenario, in dem sich Maksim Rukov wiederfindet, als er unversehens zum KGB versetzt wird.

Ausgerechnet die Abteilung P, die Korruption innerhalb des KGB aufdecken soll, ist korrumpiert bis zum gehtnichtmehr. Das ist die erste Erfahrung, die der frisch gebackene KGB-Agent Genosse Rukov machen muß. Sein erster Fall ist die Aufklärung (oder besser Vertuschung) der "unerklärlichen" Todesursache eines Ex-Kollegen. Dunkle Fäden spinnen sich bis in die höchsten Ränge des KGB (in dem ein reichlich rauher Ton herrscht). Und so hat Maksim alle Mühe, seine diversen Aufträge während der oftmals recht knappen Zeitvorgaben zu schaffen. Und gefährlich ist der Job außerdem, denn eine Verschwörung innerhalb einer so mächtigen und skrupellosen Organisation aufzudecken heißt, in ein Wespennest zu stechen.

Glas Most, Genosse!

Seine Arbeit führt Maksim nicht nur in linientreue Parteikreise, sondern auch in so unterschiedliche Orte wie glitzernde Devisen-Bars (wo man sich reichlich Prügel einhandeln kann) oder düstere Gassen (wo Mädels nur für Dollars Interesse zeigen und sich Kontaktmänner in dunklen Ecken herumtreiben). Und Onkel Wanja ist echt ein Fall für sich. Eines auf jeden Fall ist stets zu beachten: Blindes Vertrauen kann tödlich enden!

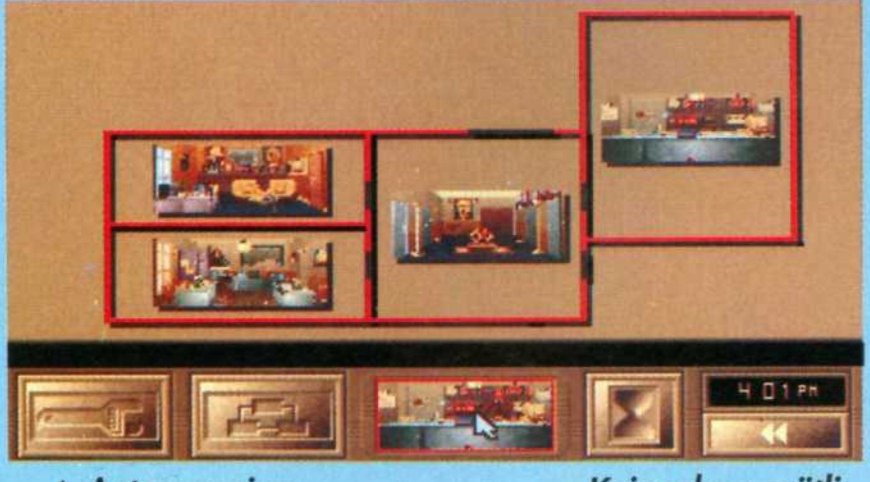
Angesiedelt ist die Story um die Zeit des Putsches, als Micha Gorbatschov auf der Krim in Urlaub war. Perestroijka und Glasnost sind Themen, auf die viele Leute äußerst gereizt reagieren, spricht man sie darauf an. Trotzdem sollte man diese und auch andere Schlagwörter immer wieder versuchen, denn die Kommunikation mit den vielen Charakteren, die einem so über den Weg laufen, ist einer der Kernpunkte des Spiels. Die vorgegebenen Sätze schränken die eigene Phantasie zwar ein, helfen aber auf der anderen Seite, sich auf das Wesentliche zu beschränken.

Man spricht deutsch

Ein sehr intelligentes User-Interface macht die Point-and-Click-Steuerung zu einem Kinderspiel, der Cursor springt auf alle interessanten Gegenstände an und läßt sich sehr variabel gebrauchen. Die Grafik hat einen etwas eigenwilligen Touch, wie Ihr den Bildern auf dieser Seite deutlich entnehmen könnt. Positiv fiel auch auf, daß sich KGB selbst auf relativ langsamen 286ern recht flott spielte. Für den Test stand uns zwar nur die englische Version zur Verfügung, deren Texte recht urig waren und genau die Atmosphäre vermittelten, wie man sich Rußland und den KGB halt so vorstellt; das Game wird jedoch in der Endversion mit deutschem Text versehen sein.

Wer sich also gerne einmal als Undercover-Agent versuchen und den Geheimdienst aufs Kreuz legen will, der sollte sich einen Probelauf KGB gönnen. ■

Antje Hink



▲ **Automapping**



Kein sehr gemütliches Wohnzimmer ▼



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Die Rückkehr der Goblin-Ritter

GOBLIINS 2 – THE PRINCE BUFFOON
– PREVIEW –

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, **PC CD-ROM**, **CDI**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

Erinnert Ihr Euch noch an die drei abgedrehten Typen, die ihren Voodoo-mäßig vom Irrsinn befallenen König retten mußten? An die vielen Stunden am Monitor? An den Spaß, den Ihr dabei hattet? COKTEL VISION hat recherchiert und die neuesten Abenteuer der Knirpse versoftet.

Nein, es hat sich kein Tippfehler in den Titel eingeschlichen. Der Grund für das fehlende dritte "I", so hieß es zumindest bei Coktel Vision, ist die Tatsache, daß jetzt nicht drei, sondern nur zwei Wurzelzwerge ihr Unwesen in **Gobliins 2** treiben. Ihrer Aufgabe, den von einem bösen Dämonenkönig entführten Goblinprinzen zu befreien, gehen sie dafür munter im Duett nach. Teamarbeit ist nämlich angesagt. Während Fingus zum Beispiel einem als Kaminvorleger dienenden Tiger auf den Schwanz tritt, kann Winkle dem Vieh einen Schlüssel aus dem Rachen klauen. Stimmt das Timing nicht ganz genau, oder übernimmt der falsche Held die falsche Aufgabe, wird's nix mit der Lösung des Rätsels.



▲ *Was tun, sprach Zeus*

Im Gegensatz zum ersten Teil kann man sich jetzt frei im Szenario bewegen, das zwischen zwei und fünf Screens groß ist. Was bisher von der Grafik zu sehen war, hat VGA-mäßig kräftig zugelegt. Alles ist etwas feiner geworden, nur der Spielspaß nicht, der ist noch genauso deftig wie im ersten Teil. Im November sollen alle Versionen bis auf die CDI-Fassung fertig sein. Die Harddisk-Version wird volle 256-VGA-Farben-Pracht zeigen, wer nur die Floppy-Version kauft, muß mit abgespeckten 16 Farben vorlieb nehmen.

ab

Multimedia ist groß im Kommen, wohl dem, der ein CD-ROM in seinem PC hat. Während die echten Neuentwicklungen für das neue Medium nur schleppend anlaufen, boomt die Umsetzung etwas älterer Spiele. Nicht alle Firmen beschränken sich darauf, ein oder zwei Titel wie gehabt zu einem Sampler zusammenzuquetschen und dabei einige hundert MB an Kapazität zu verschenken. Stattdessen wird den Spielen oftmals ein neuer Soundtrack verliehen, der sich mit den üblichen Speichermedien nicht realisieren ließe. Drei solcher Spiele haben wir uns genauer angeschaut - und angehört...

Silberscheiben am Horizont

Bei den Spielen handelt es sich um etwas 'betagtere' Adventures, die inzwischen allesamt Kult-Status erreicht haben. Auf der Silberscheibe kommen sie zu neuen Ehren, nicht nur wiederbelebt, sondern auch gleich mit neuen Features ausgestattet.

King's Quest V

Den Auftakt macht Sierra mit König Grahams fünfter königlicher Reise. Optisch hat sich der Herrscher von Daventry nicht groß verändert, allerdings sprechen er und seine Gefolgschaft jetzt astreines digitalisiertes Englisch. Die Sprachausgabe der nicht-menschlichen Figuren wurde elektronisch verfremdet, lediglich Cedric, die altkluge Eule, spricht normal - allerdings mit einem beinharten Monty-Python-Sound, den man einfach gehört haben muß. Ansonsten gibt es in Daventry außer einigen zusätzlichen Soundeffekten nur Altbekanntes, aber das in technisch hervorragender Qualität *(bei entsprechender Ausstattung kann das Spiel übrigens auch unter Multimedia Windows installiert werden und einen passenden Synthi für die musikalische Untermalung verwenden)*.



▲ **Ebenfalls versilbert: das fünfte Adventure von Daventry**



◀ **Multilingual: Monkey Island 1**

Game- & Audio-Disk im Pack: Loom ▼

Loom

LucasArts schickt mit den Abenteuern des jungen Bobbin den absoluten Oldie ins Rennen. Der war damals schon gut, und das ist er nach doppeltem Facelifting auch heute noch. In neuer VGA-Optik und mit glasklar digitalisierter Sprachausgabe *(natürlich englisch, die Texte können zusätzlich auch noch angezeigt werden)* hat Bobbin auch heute noch seine Reize. Die spärliche Musik kommt jetzt ebenfalls von der CD, wer noch mehr Musik will, der wird mit einer zusätzlichen Audio-CD bedient: Auf ihr wird in einem 30minütigen Hörspiel nochmals die ganze Story packend erzählt *(allerdings nur auf Englisch, also nicht unbedingt für jeden was...)*.

Monkey Island I

Sprachprobleme dürfte es bei dieser Neuauflage des LucasArts-Klassikers nicht geben. Gleich fünf nationale Versionen wurden auf den Silberling gepackt, wer die Abenteuer des Guybrush Threepwood lieber mal auf französisch, spanisch oder italienisch miterleben will, wird hier fündig. Wie's möglich ist? Na, ganz einfach: Es wurden nur *(wie gehabt)* die Bildschirmtexte übersetzt, Sprachausgabe gibt es leider keine. Dafür kommt jedoch der komplette Soundtrack nebst Effekten von der CD - das muß man einfach gehört haben *(hoffentlich kommen bald auch Monkey Island II und Indy IV auf CD-ROM, das dürfte eigentlich das ultimative Sound-Feeling werden...)*. ■

Michael Anton



THE LEGEND OF Kyrandia™

BOOK ONE



FABLES & FIENDS™

BETRETEN SIE EIN LAND, IN DEM ZAUBEREI WIRKLICH--KEIT IST!







Westwood STUDIOS



COKTEL VISION

Fantasien liegt in Frankreich

Revolutionäres ist ja schon öfters aus Frankreich gekommen, nicht nur in der Vergangenheit - ein Besuch bei COKTEL VISION brachte Software zutage, die sich nahtlos in die Liste der Sensationen einreiht: Adventure-Freunde dürfen sich auf einen leckeren Cocktail freuen.

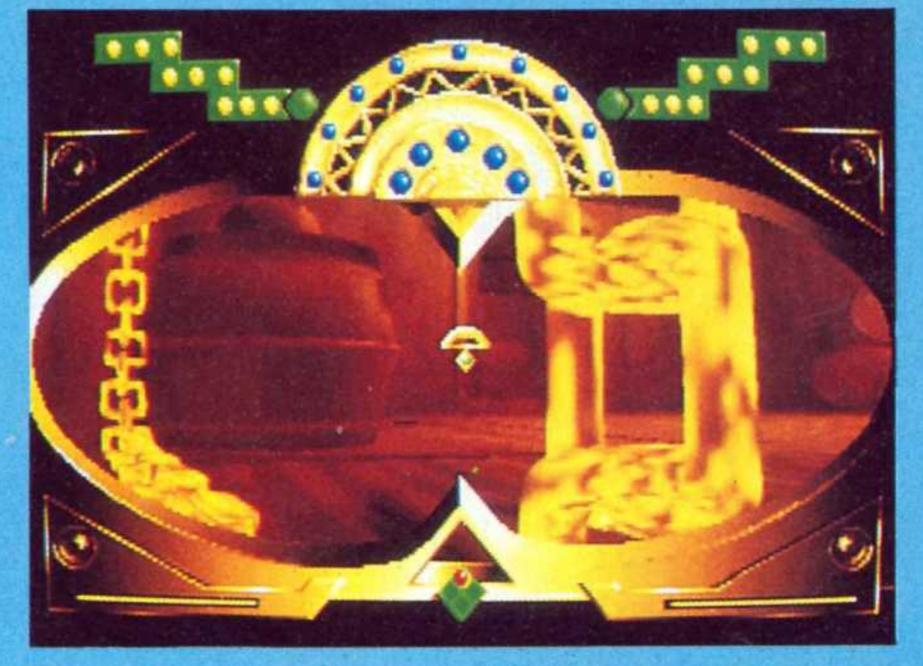
Coktel Vision ist eine relativ kleine, in der Nähe von Paris beheimatete Firma, von der lange Zeit nichts Besonderes zu vermelden war. Adventures mit leichtem Pornoeinschlag wie *Geisha* und *Emmanuelle* bescherten den Franzosen einen etwas zweifelhaften Ruf, die Games, die unter dem Tomahawk-Label erschienen, zeichneten sich ebenfalls nicht gerade durch besondere Qualität aus. Das änderte sich erst Anfang diesen Jahres, als Abenteuer wie *Fascination*, *Gobliiins* und *Bargon Attack* auf der Spielfläche erschienen. Coktel Vision wurde interessant.

Angefangen hat die Truppe um Roland Oskian bereits 1984 und ist inzwischen auf 70 Mitarbeiter angewachsen. Außergewöhnlich ist dabei, daß mehr als 2/3 davon im Entwicklungs- und Technikbereich arbeiten, die Verwaltung also eine sehr untergeordnete Stellung einnimmt. Der Hauptteil der Programmierer sitzt im sonnigen Süden, genauer gesagt in Bordeaux, wo soviel guter Wein jetzt offensichtlich auch zu guten Games inspiriert.

Entwickelt und getestet wird in Meudon bei Paris. Dort hatte ASM Gelegenheit, sich gründlich umzusehen und einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.

Hier schafft der Chef

Roland Oskian ist zwar unbestritten der Chef, versteht es aber, seine Mitarbeiter ohne großes Aufhebens enorm zu motivieren. Das merkt man sofort an der ungewöhnlich entspannten und dabei sehr konzentrierten Arbeitsatmosphäre in den Entwicklungs- bzw. Testräumen. Da wird mit unzähligen Rechnern an circa sieben Ga...es gleichzeitig gearbeitet.



▲ *Inca-HiTech und Historie ergeben eine rasante Mischung*

Überall ist Roland Oskian voll beteiligt. Ein typisches Beispiel: Bei **Gobliiins 2** (Preview auf S. 53) ist die 256-Farben-VGA-Version soweit fertig. Jetzt steht die Umsetzung auf Atari ST an. Roland sieht sich die Arbeit des Programmierers an. Er ist nicht zufrieden, die Wahl der Farben paßt ihm überhaupt nicht. Sachlich wird mit dem Programmierer und der Produktmanagerin Muriel Tramis diskutiert, was man ändern könnte. Als ich eine Stunde später wieder einen Blick auf den Monitor werfe, sieht das Ganze schon viel besser aus. Auf meine Frage meint der Programmierer: "Ganz klar, der Chef hat wieder recht gehabt. Ist doch jetzt echt in Ordnung, oder?" No hard feelings, das ist die Hauptsache.



▲ *Inca-Finsterlinge gab es zu allen Zeiten*

Roland kennt sich in allen Bereichen der Hard- und Software bestens aus. Und so kann es einen auch nicht wundern, daß sein Traum eine führende Rolle auf dem Multimediamarkt ist. CD-ROM für PC, Sega- und Nintendo-Geräte, dazu CDI und Harddisk-Only: alles was gut und (noch) teuer ist, sieht er als als Zukunft für den Computer-Markt. Dementsprechend hoch muß auch die Qualität der Software werde n. Und genau hier hakt seine Firmenphilosophie auf praktischem Gebiet ein. Die neuen Games sollen nicht nur inhaltlich hochkarätig



▲ *Gobliiins 2 – Wichte auf Abwegen*

sein, sie sollen auch die Möglichkeiten der Hardware bis an deren Grenze ausnutzen. Klar, im Moment sind Programme für CD-ROM und CDI noch in keinster Weise profitabel. Doch durch den frühen Einstieg in die neuen Medien könnte sich Coktel Vision einen uneinholbaren Vorsprung sichern.

Programme wie **Inca**, das auf außergewöhnliche Weise und mit phantastischen Grafiken die Eroberung Südamerikas mit einem Weltraumszenario verknüpft (Preview in ASM 8/92), oder **Ween - The Prophecy** (ein Preview findet Ihr auf Seite 58), in denen stark mit digitalisierten Filmaufnahmen gearbeitet wird, bilden dafür eine gute Grundlage. Und wenn Ihr erst einmal die ersten Bilder von **Doralice** (Arbeitstitel) gesehen habt, einem noch supergeheimen Game, dann dürftet Ihr ebenfalls Probleme haben, Euren Mund wieder zuzuklappen. In den digitalisierten Filmen des Krimis agiert nämlich diesmal eine toll aussehende Heldin...

Angriff der Außerirdischen

Nach der PC-Version von **Bargon Attack** (Test in ASM 7/92), kommen dieser Tage nun übrigens auch die Umsetzungen für Amiga und Atari ST (Tests der Konvertierungen folgen) auf den Markt. Es ist erfreulich, daß neben der Entwicklungsarbeit für die neuen Medien die alten Standardmaschinen nicht vernachlässigt werden. Ob jedoch alle neuen Games auchauf die "kleinen" 16-Bitter umgesetzt werden, ist mehr als fraglich.

Spielend lernen

Außer Multimedia ist Lern-Software der Punkt, der Roland Oskian am meisten am Herzen liegt. "Was Education-Programme angeht, da ist Deutschland absolutes Entwicklungsland", meint er seufzend. Das stimmt, denn bisher gab es auch eigentlich nur recht langweilige Programme, die zudem bierernst waren und bei denen man ständig den erhobenen Zeigefinger vor Augen hatte. Ganz anders die Lern-Software von Coktel. Ein kleiner Außerirdischer hilft den Kleinsten



▲ *ADI – Lernsoftware mit Witz, bald auch in Deutsch*

ab 4 Jahren beim Lesen oder Rechnen mit den **ADIBOU**-Programmen, und die Älteren können mit **ADI** Mathe, Englisch und Französisch büffeln oder sich auf das Abitur vorbereiten. Ein Beweis für die hohe Qualität der Programme, die ab 1993 auch in Deutsch erscheinen sollen, dürfte die Tatsache sein, daß sich Sierra On-Line (neben Brøderbund Marktführer auf dem amerikanischen Education-Markt) die Rechte an der ADI-Serie gesichert hat.

Große Pläne also, und wie mir scheint, durchaus berechtigte Hoffnungen auf einen guten Start in neue Software-Dimensionen. Drücken wir Coktel Vision die Daumen, daß die Rechnung aufgeht, damit die Spielewelt um ein paar Diamanten reicher wird. ■

Antje Hink



▲ *Der friedliche Schein trügt*

WEEN - THE PROPHECY - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **PC CD-ROM, CDI, Amiga, Atari ST**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

Kein Sand in der Sanduhr

Das kommt davon, wenn man zu gutmütig ist: Statt Kraal, den bösen Zauberer, alle zu machen, hatte der gute Magier Okhran ihn nur verbannt. Jetzt, da Okhran alt und tatterig geworden ist, kehrt der miese Kerl zurück, um das Land der Blauen Felsen in seine finsteren Fänge zu bekommen.

Klar, daß Okhran das Königreich vor soviel Bosheit nicht mehr selbst beschützen kann. Da muß schon ein strahlender Held her, und den findet der alte Magier in seiner eigenen Familie: Enkelsohn Ween ist Opas letzte Hoffnung. Nur wenn Ween eine mysteriöse Prophezeihung erfüllt, kann das Land gerettet werden. Doch bis dahin ist ein langer Weg. Zunächst gilt es, drei Aufgaben zu erfüllen, an deren Ende Ween im Besitz von drei magischen Sandkörnern sein wird, die in eine geheimnisvolle Sanduhr gefüllt werden müssen. Eine Drache muß bekämpft, die Wächterin der Tempeltore von unseren lauteren Absichten überzeugt und das verlorene Stundenglas gefunden werden. Eine geraubte und verzauberte Prinzessin kompliziert den Job noch zusätzlich.

Hübsch bunt geht es also in diesem sehr schön animierten Fantasy-Adventure zu, und das nicht nur grafisch und storymäßig. Auch die Figuren, die Euch auf Eurer Reise begegnen, sind nicht gerade übliche Abenteurerkost. Ob es sich dabei um eine auf magischem Weg Gold produzierende Fledermaus handelt, die wild auf Erdbeeren ist (sich zur Not aber auch schon mal mit Marmelade abspeisen läßt) oder hilfsbereite Zwillinge, die wie Spiegelbilder von Rauschebart Rasputin aussehen und ständig alles verschusseln: Für Witz und Abwechslung ist gesorgt.



▲ *Seltsame Wachhunde gibt's im Land der Blauen Felsen*

Digitalisierte Filmsequenzen geben allen neuen **Coktel Vision**-Programmen einen ganz speziellen Touch. **Ween** macht da keine Ausnahme. In diesem Falle wurden die gefilmten Schauspieler mit zum Teil reichlich grotesken Masken ausgestattet. Die beiden hier vorgestellten sollen Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die kommenden Genüsse geben.

Ab November dürft Ihr dann voraussichtlich als erstes die PC-Version bewundern. Sie wird, wie die meisten neuen Coktel-Programme, jedoch nicht mehr von Floppy, sondern nur noch mit Harddisk zu spielen sein. Macht also schon mal Platz auf Eurer Platte! ■

Antje Hink

▲ *Fantasy einmal anders*

PREVIEW





Die dunkle Krankheit

▲ Das Zauberschwert in Aktion

DARKMERE
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Core Design**, England.

Es ist schon eine gefährliche Sache, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Vor allem dann, wenn man ein Elfenkönig mit recht gutem Ruf ist und dazu noch ein weiches Herz hat. Die Folgen? Die muß der geneigte Spieler am Bildschirm ausbaden. Wie es dazu kam?

Es war einmal ein Elfenkönig, der sich nicht nur um die Belange des heimischen Elfenwaldes kümmerte, sondern auch ein wachsames Auge auf die Menschen in seinem Wirkungsbereich warf. Eine lobenswerte Eigenschaft, der allerdings mit Unverständnis begegnet wurde. Vor nicht all zu langer Zeit hatte sich der fiese Drache Enywas in den lokalen Gefilden breitgemacht und sorgte für allerhand Aufruhr. Vergeblich bat König Gildorn (so der Name des damals letztendlich Verantwortlichen) die Elfen um Hilfe für die geplagte Bevölkerung. Letztere hätten die Suppe allein auszulöffeln - das war zumindest die Meinung des Elfenrates.

König Gildorn war indes anderer Meinung und verließ schließlich den heimischen Wald, um mit Hilfe des Magiers Malthar der Drachenplage ein Ende zu bereiten. Die ganze Sache verlief auch recht glimpflich, trotz einiger Kratzer war der Drache bald Geschichte. So weit, so gut. Einziger Nachteil: Durch sein Eingreifen in menschliche Angelegenheiten hatte Gildorn die Ansprüche auf ein problemloses Elfendasein verloren.

Elfen in Not

Ein kleiner Trost: Immerhin konnte Gildorn sich zum König der Menschen befördern lassen, die innere Leere blieb allerdings. Bis eines Tages eine offensichtlich verwirrte Elfenlady namens Berengaria aufgegriffen wurde. Die Gründe für ihre Verwirrung konnten nie ganz aufgeklärt werden, aber immerhin sorgten die Bienen und die Blüten undsoweiter dafür, daß aus der Verbindung von Gildorn und Berengaria ein neuer Zweig namens Ebryn ersproß.

Und dieser Zweig sollte die ganze spätere Suppe auszulöffeln zu haben. Denn kurz nach der Geburt von Ebryn verstarb Königin Berengaria, und König Gildorn verfiel der Senilität. Orks und anderes Ungetier nutzten die Gunst der Stunde, Terror und Dunkelheit lagen wieder über dem Land. Dem Junior oblag es nun, die Reste des Reiches vor dem Verfall zu retten. Von elterlicher Seite konnte er nur noch das Versprechen auf fünfmalige Hilfe in extremer Not und ein verzaubertes Schwert mitnehmen, den Rest der Aufgaben hatte er allein zu bewältigen.



▲ Düstere Gassen...

Darkmere präsentiert sich als Rollenspiel in isometrischer 3D-Perspektive. Wer bei einem Blick auf die Screenshots an Spiele wie *Cadaver* erinnert wird, der dürfte gar nicht mal so falsch liegen. Allerdings steht bei *Darkmere* der Rollenspiel-Charakter im Vordergrund, wenngleich in einer interessanten Variante: Es sind weniger die Hege und Pflege der Spielfigur oder das Training einer kampfstarken Party, das die Spieler zu beaufsichtigen hat. Stattdessen ist besonderes Augenmerk auf die Entwicklung des magischen Schwertes *Dragon's Bane* zu richten. Es ist die einzige Waffe, die dem Spieler zur Verfügung steht, und es besitzt eine zweischneidige Eigenschaft: seine Macht wächst, je öfter es gegen das Böse eingesetzt wird. Im anderen Falle zehrt es an der Lebensenergie des Trägers, was für diesen wohl mit der Zeit recht unangenehm werden dürfte (ähnlich funktioniert auch der Kristall, mit dem Ebryn Hilfe von seinem Vater anfordern kann: fünfmal funktioniert die Sache, dann ist auch diese Möglichkeit erschöpft).

Core Design verspricht eine einfache und effektive Steuerung, die den Spieler von allzu komplizierten Bedienmanövern freihalten soll: Trotz umfangreicher Interaktionsmöglichkeiten soll ein Joystick ausreichen, um alle Aufgaben zu bewältigen. Lassen wir uns also überraschen - wenn die Linie, die mit **Curse of Enchantia** eingeschlagen wurde, konsequent weiterverfolgt wird, steht ein schönes Spiel für die langen Herbst- und Winternächte ins Haus. ■

Michael Anton

Sklave der Sklaven

ROME AD92 - PATHWAY TO POWER

System: **PC** *(mind. 286/16 MHz, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **90 Mark**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie es zur Zeit der alten Römer möglich war, vom Sklaven zum Herrscher aufzusteigen, der sollte mal einen Blick auf ROME AD92 - PATHWAY TO POWER von Millennium werfen.

Dort ist es nämlich an Euch, dem Sklaven Hector eine steile Karriere zu bescheren. Doch dazu müssen eine Menge Sandalen durchgelatscht werden. Optisch bietet Rome lediglich Hausmannskost. Im Stile von Populous marschieren die Pixel-Gestalten über den Screen - sprich: eine Identifizie-



▲ *Auch mal was fürs Auge*

rung mit dem Helden ist lediglich für Fliegen und sonstigem Kleingetier möglich.

In Sachen Scrolling ist es vollkommen egal, ob man stolzer Besitzer eines 286er Rechners oder frustrierter 486er Owner ist: Schön gleichmäßig zuckelt die Landschaft unter dem Helden weg. Ganz anders präsentiert sich der historische Hintergrund. Der ist nämlich exakt recherchiert. Schade nur, daß so wenig davon rüberkommt. Wenn Hektor zu lange alleine gelassen wird, erkundet er das jeweilige der sechs Szenarien auf eigene Faust. Und das ist nicht die einzige Parallele zum Vorläufer-Adventure Robin Hood. Ähnlich schwierig wie bei eben diesem Game ist es nämlich auch, Passanten in ein Gespräch zu verwickeln, bevor sie aus dem Screen huschen und in der Menge untertauchen. Zwar gibt es per Mausklick auf den Button "Who?" und einen zielsicheren Mausschuß auf einen der sich bewegenden Pixelwichte eine detaillierte Personenbeschreibung, aber der Wiedererkennungswert auf dem Hauptscreen ist extrem gering. Ärgerlich ist dies besonders, weil man in jedem Level unter Zeitdruck steht.



▲ *Heiße Sache!*



▲ *Rom aus der Vogelperspektive*

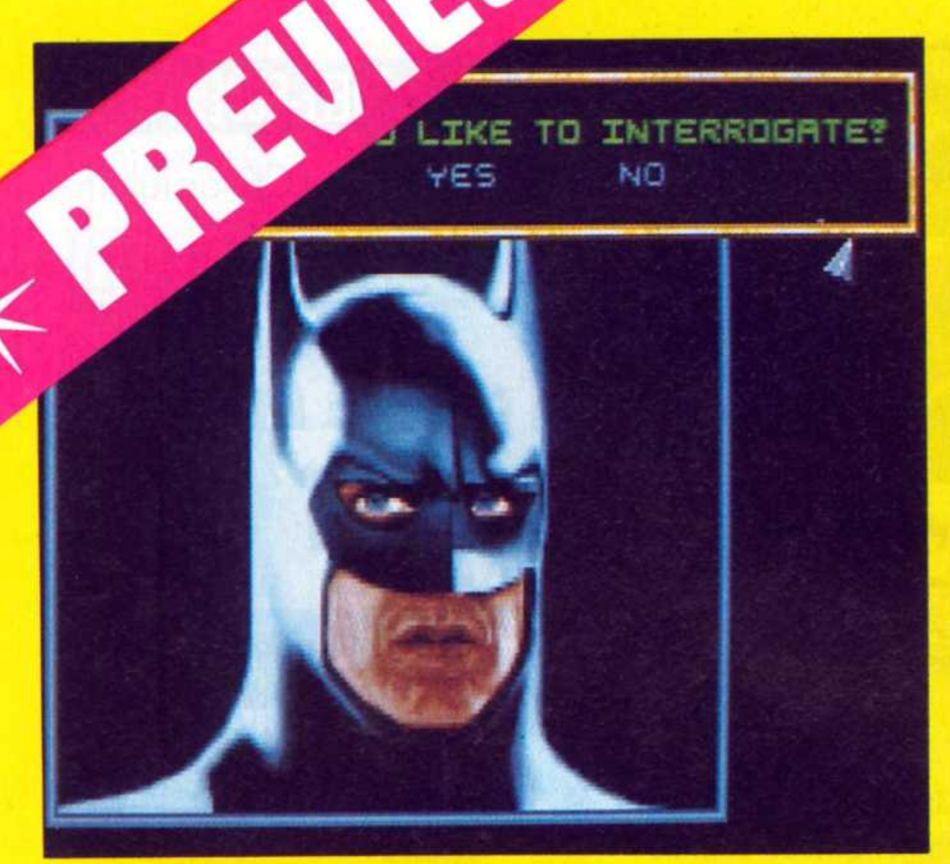
Spätestens ab dem dritten Level (Britannia) kommen dann die Strategiefans auf ihre Kosten. Schließlich geht es um militärisch durchdachte Eroberungsaktionen.

Unterm Strich gibt es wegen der öden Grafik und der Steuerungsschwächen gerade noch mit einem Augenzwacken eine zufriedenstellende Note. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Steuerung	5
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

PREVIEW



▲ Wer fragt, gewinnt

BATMAN RETURNS
-PREVIEW-

System: **PC**, geplant für : **Amiga**, Hersteller: **Konami**, England.

Die Fledermaus kehrt zurück

Kaum hat Batman den Joker besiegt, gibt es in Gotham City neuen Grund zur Aufregung: Der Pinguin ist in der Stadt und hat allen Erntes vor, Bürgermeister zu werden.

Dies zu verhindern ist Aufgabe des Spielers, der den Fledermaus-Mann durch **Konamis** Adventure **Batman Returns** steuert. Dabei soll die Handlung genau wie die des Films ablaufen, was für Batman-Fans natürlich Grund zur Freude sein dürfte - alle anderen müssen sich dann wohl oder übel den Film reintun.

Das Abenteuer beginnt in der Bathöhle, wo Ihr Euch am Terminal die News und wichtige Informationen holt, bevor Ihr, mit den gleichen Waffen wie im Film ausgerüstet, in das Batmobil steigt und die Stadt inspiziert.

Genau auf dieses Gefährt haben es der Pinguin und seine Handlanger abgesehen, und sie installieren eine Fernsteuerung, mittels der sie die Kontrolle über den Wagen haben, damit erheblichen Schaden anrichten und so Batmans Ruf ruinieren.

Es sollte Euch gelingen, so schnell wie möglich Beweise für die unehrenhaften Absichten des Pinguin zu sammeln und diese der Öffentlichkeit vorzulegen. Wer den Film kennt, weiß, daß Batmans Gegenspieler noch ein As im Ärmel hat und am Schluß *(vergeblich)* versucht, Gotham City zu vernichten.

Das Ganze läuft auf dem Rechner in Echtzeit ab, will heißen, daß z.B. niemand um Mitternacht in der Stadthalle anzutreffen sein wird. Action soll es en masse geben, die Kampfsequenzen werden einen breiten Spielraum einnehmen, wobei es im Eurem Ermessen liegt, ob Ihr jemanden 'ausknockt' oder ihm eins mit der Wumme verpaßt.

Gesteuert wird komplett mit der Maus: Klickt man einen bestimmten Punkt im Screen an, läuft Batman auch genau dorthin und benutzt den jeweiligen Gegenstand. So auch in der Bathöhle: Batman setzt sich an sein Terminal und tippt auf der Tastatur herum.

Grafisch ist alles - genau wie im Kinostreifen - in dunklen Farben gehalten und sieht auf den ersten Blick sehr gut aus. Vor allem die Animation ist gut gelungen, könnte aber hier und da noch etwas verfeinert werden.

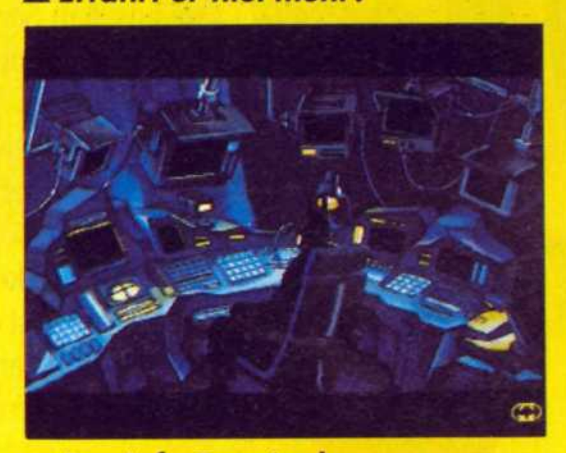
Zum Sound ist zu sagen, daß das fertige Spiel neben Musik und SFX auch eine Sprachausgabe bekommen soll, was ihm sicher nicht zum Nachteil gereicht.

Ob das Adventure letztendlich besser als der Film wird *(was zu hoffen wäre)*, erweist sich in wenigen Wochen. Gespannt sein darf man auf jeden Fall. ■

Klaus Trafford



▲ Batmans Höhle



▲ Erfährt er hier mehr?



▲ Das Info-Terminal

▲ Fledermaus-Perspektiven



▲ Runter kommen alle – Batman weiß wie

B.A.T. II (Amiga)


▲ Willkommen auf Shedishan

Test in: ASM 10/92, Hardware: ab 512 K, Speichererweiterungen und Turbokarten werden unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Computer's Dream / UBI Soft, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Im Vergleich zur PC-Version fehlen auf dem Amiga natürlich wieder über 200 Farben, aber das beeinträchtigt den Spielspaß nur unwesentlich. Trotz der beachtlichen Komplexität kommt das Spiel mit sechs Disketten aus, so daß man es notfalls auch mit zwei Laufwerken ziemlich flüssig spielen kann. Das einzige, das etwas stört, ist der Dongle für den Parallelport - eine andere Art des Kopierschutzes hätte besser gefallen, aber was soll's. Unser Prädikat: Unbedingt empfehlenswert! ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

LURE OF THE TEMPTRESS (PC)


▲ Auf der Suche nach der bösen Lotte

Test in: ASM 8/92, Hardware: mind. 286/10, unterst. EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Roland, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die böse Zauberin Selena kann's nicht lassen: Ganz in Deutsch macht sie nun auch auf dem PC Abenteurern das Leben schwer. Der einzige Schwachpunkt der Amiga-Version, die fummelige Steuerung, wurde etwas verbessert, aber nicht genug, um die die Note nach oben rutschen zu lassen. Will man LOTT nicht von Harddisk spielen, dann geht das zwar, allerdings sollte man es wegen der extrem häufigen Diskettenwechsel lieber lassen: der Spielfluß leidet zu sehr. Den Hitstern hat sich das Game auf jeden Fall auch in der PC-Fassung verdient. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	11
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

ASM HIT

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt.
Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen.
Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch 3,80 DM pro Stück

ab 20 Disk nur noch 3,50 DM "

+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen **die entsprechende Bestell-Nr.** an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Bestell-Nr.

1101 Tools zum Betriebssystem 2.0
1102 ImageLab,ILBM2Image,Surf -3 Grafikutilities
1103 10 Utilities z.B. KugelED,ShellMenu,RasterLab
1104 SBall,MegaBall,Mosaic,FamilySol,Amiga-Tration 5 super Spiele
1105 Tron und Pharao 2 Strategiespiele
1106 mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
1107 Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
1108 PolyDat, bBase II -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogramme zB. PD-Menu,Boottool
1110 LabelPrint-Etikettendruck,PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern,Städle-Postleitzahlenverzeichnis
1111 Space-Poker-Spiel,Manta-Witze,CassCalc
1112 6 Programme z.B. Adressdatei,Druck v. Cassetten-Hüllen
1113 Video-Label-Master V 2.3
1114 Dateiverwaltung,Galgenvogel-Spiel,Klimadiagr.
1115 2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
1116 Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
1117 Grafikmaschine,Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1118 Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
1119 Beethoven - Demoversion unserer Vollversion
1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
1121 Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks !
1122 6 kleine Denkspiele
1123 6 Quiz- und Denkspiele
1124 Spacewar,Running,Headgames,Down.-4Spiele
1125 Treasure Search,Missile-Com - 2 Action-Games
1126 Metro und Zon - 2 super Action-Games
1127 Ligaverwaltung - neue Version
1128 Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1129 Aquarium- Datenverwaltung der Fish-Serie
1130 FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
1131 Imperium - Strtegiespiel
1132 MED - komplexer Musik-Editor
1133 MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
1134 Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
1135 Wordpuzzle,Air Ace,Triangle - 3 Spiele
1136 Dice - C-Entwicklungssystem,Mosaik- Spiel
1137 Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
1138 Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
1139 ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
1140 Up & Down,Humartia - 2 Spiele + Telek.-Progr.
1141 Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron- 2 Spiele
1142 Conquest-Kriegsstratgiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
1143 CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
1144 Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt !
1145 Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
1146 Print Studio-Druckprogr.,P-Copy-Kopierprogr.
1147 NGTC - Star-Trek- Quiz besehend aus 2 Disks!
1148 DIR-Work -komfortables Arbeiten mit dem CLI
1149 Wonder Sound -Harmonie-Instrumente-Designer
1150 Superplay -Soundplayer,Zero-Virus III -Anti-Virus-Programm,Tic Tac Toe -Spiel
1151 Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
1152 Skyblitz,Spinvaders,Grubgrabbe -3 tolle Games
1153 Balloonacy, Atishoo - wieder 2 Games
1154 verschiedene Puzzle-Spiele
1155 Wörtersammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechtschreib-Profi"
1156 6 neue Anti-Virus-Programme
1157 Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer
1158 Dart-Punkte-Verwaltung
1159 Tischtennis,Baller- u. Geschicklichkeitsspiele
1160 Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 Pokerautomat,Kniffel und 4 weitere Spiele
1162 Snakes u. Ladders sowie Dick Dynamite, 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
1163 2 Spiele ahnlich Memory
1164 STU -gutes Ballerspiel und Crunchman
1165 Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
1166 Jam Lab - Midi-Keyboard-Programm
1167 Artikel Datei V2.16 - Zeitschriftenkatalog
1168 Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
1169 DiaLabel V2.0-Labeldruck für Dias mit Grafik
1170 Starlight - Astronomieprogramm
1171 Hermann der User - lustiges Animationsdemo!
1172 Bildershow
1173 Ligaprogramm,Flash Copy und Fileeditor
1174 Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos
1175 Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
1176 Viele Musikstücke auf 2 Disketten !
1177 VirusChecker V2.2,Vector-Detector,CliKK
1178 AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
1179 B2 Midi - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
1180 Medomania 2 - 8 Musikstücke
1181 VirusX 4.0 und ein Cassettendruck-Programm
1182 Silence Frontiers - Strategiespiel
1183 Alien Force - sehr gutes Spiel
1184 Moleküle-Animation
1185 DaVinci - Malprogramm,Size-Checker-A.-Virus
1186 Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
1187 Easyprint V2.0 -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
1188 Mastermind,Dominos,IT's Logic- 3 Denkspiele
1189 Conquest,Ami Omega,Rome- 3 Strategiespiele
1190 Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
1191 Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
1192 Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
1193 ACME - Strategiespiel
1194 Dolmetsche- Übersetzungsprogramm
1195 DrawMap -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
1196 Spedogram,D-Sound,Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
1197 Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 Chess - Schachprogramm
1199 Blitz und LunaLander- 2 Flugspiele
1200 Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
1201 HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
1202 Argus Copy - Kopierprogramm
1203 Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1204 Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen,C-Manual-kompletter C-Kurs

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English/

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

komplett in deutsch nur 35,- DM

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint, Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer, Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser, Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator, Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik
sowie weitere 60 Programme !

100 Programme

zum KOMPLETTPREIS von 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper, Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot, ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci, Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX , Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart, Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan!

KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

WARE ZU FAIREN PREISEN !

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids,SYS, Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AU-DIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw...

nur **29,90 DM**

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor, Fußballmanager,Eishockeymanager,Treasure Search,Headgames,Cobra, The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball,Peters Quest,Raumstation, Drip-Game,Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on,Puzzle, Stein-schlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle, Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmo-roids,Running,Downhill,Quattro, Pyramide,Skat und viele andere !



105 SPIELE

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

LEERDISKETTEN



	3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10 Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50 Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100 Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400 Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch — 27,-DM

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER — 49,-DM

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Ins-trumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks — 69,-DM

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! — 67,-DM

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogrammmit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks — 29,90 DM

TURBOPRINT PROFESSIONEL — 139,- DM

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß — 78,- DM

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software — 75,- DM

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch — 119,- DM

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich — 149,- DM

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung — 49,- DM

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. — 19,- DM

BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen — 19,- DM

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption — 29,- DM

MOVIE-MAKER Animations-Konstruktion-Programm — 29,- DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 .... 109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar .... 125,- DM
3,5" LAUFWERK extern, wie vor, jedoch 1 Jahr Garantie .... 139,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern .... 127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf
1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar, 1 Jahr Garantie .... 59,- DM
1 MB-Ram-Karte für A500plus .... 99,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar .... 219,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt .... 269,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000 .... 199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi .... 49,- DM
MAUS-MATTE .... 7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) .... 59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2 .... 98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 .... 59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04 .... 98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10 .... DM 9,90 — STAR LC24/10 .... DM 14,50
NEC P6/P7 Plus .... DM 14,95 — EPSON LQ 500-850 .... DM 11,95

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.	Bezeichnung	Einzel-Preis	Gesamt-Preis
1		Gratis-Disk nach Wahl		DM 0,00

Absender: ○ Zahlung per NN ○ per Vorkasse(bar,Scheck)

Name/Vorname ____________________

Straße ____________ PLZ/Ort ____________

Datum,Unterschrift ____________________

Versandkosten: NN 8,50 DM - Scheck 6,-DM - Ausland 20,-DM --gilt bis 5kg Gewicht



Ingo Güldenpfennig
Fachhandel für Hard- und Software

TEL. 05261/68475
FAX 05261/68229
Btx *ABC-SOFT#

WIR HABEN UNSEREN ERSTEN HARD- UND SOFTWARE-SHOP ERÖFFNET !

DAHER GILT AB SOFORT FOLGENDE ANSCHRIFT:

Lange Str.84 , D- 4930 Detmold



In tiefsten Computer-Dungeons herumstolpernd, ist sicher dem einen oder anderen unter Euch der Gedanke gekommen, wie es denn wäre, tatsächlich einmal ein Kettenhemd überzustreifen, ein Breitschwert in die Hand zu nehmen und auf Orkjagd zu gehen.

THE REAL THING!

Ob Ihr's glaubt oder nicht, Ihr könnt es tatsächlich ausprobieren! "Live-Rollenspiel" nennt sich das dann, dauert mehrere Tage und läuft unter Ausschluß des schnöden, langweiligen Alltags ab.

Jüngst traf man sich für vier Tage auf der Starkenburg, die in der Nähe von Heppenheim liegt. Während dieser Zeit wimmelte die Burg von Rittern, Magiern, Söldnern und Heilern, aber auch Orks gab es genug; die hatten nämlich der Besatzung der Burg den Krieg erklärt. Dieser Krieg stellte die Rahmenhandlung dar, in deren Verlauf die Schwerter klirren sollten. So realistisch die Waffen der Live-Rollenspieler jedoch auch aussahen, sie waren nur aus Latex. Da Kämpfe mit echten Waffen oder auch nur mit harten Gegenständen viel zu gefährlich sind, wurden für Live-Spiele diese speziellen Waffen erdacht, die realistisches Fechten ermöglichen, mit denen bei einem bißchen Umsicht jedoch niemand verletzt werden kann. Damit die Mitspieler immer wissen, wie schwer sie durch die Latexwaffen eines Gegners im Kampf "verletzt" wurden, gibt es feste Regeln.

Erfahrungsaustausch ▼



Phantasie ist mit im Spiel

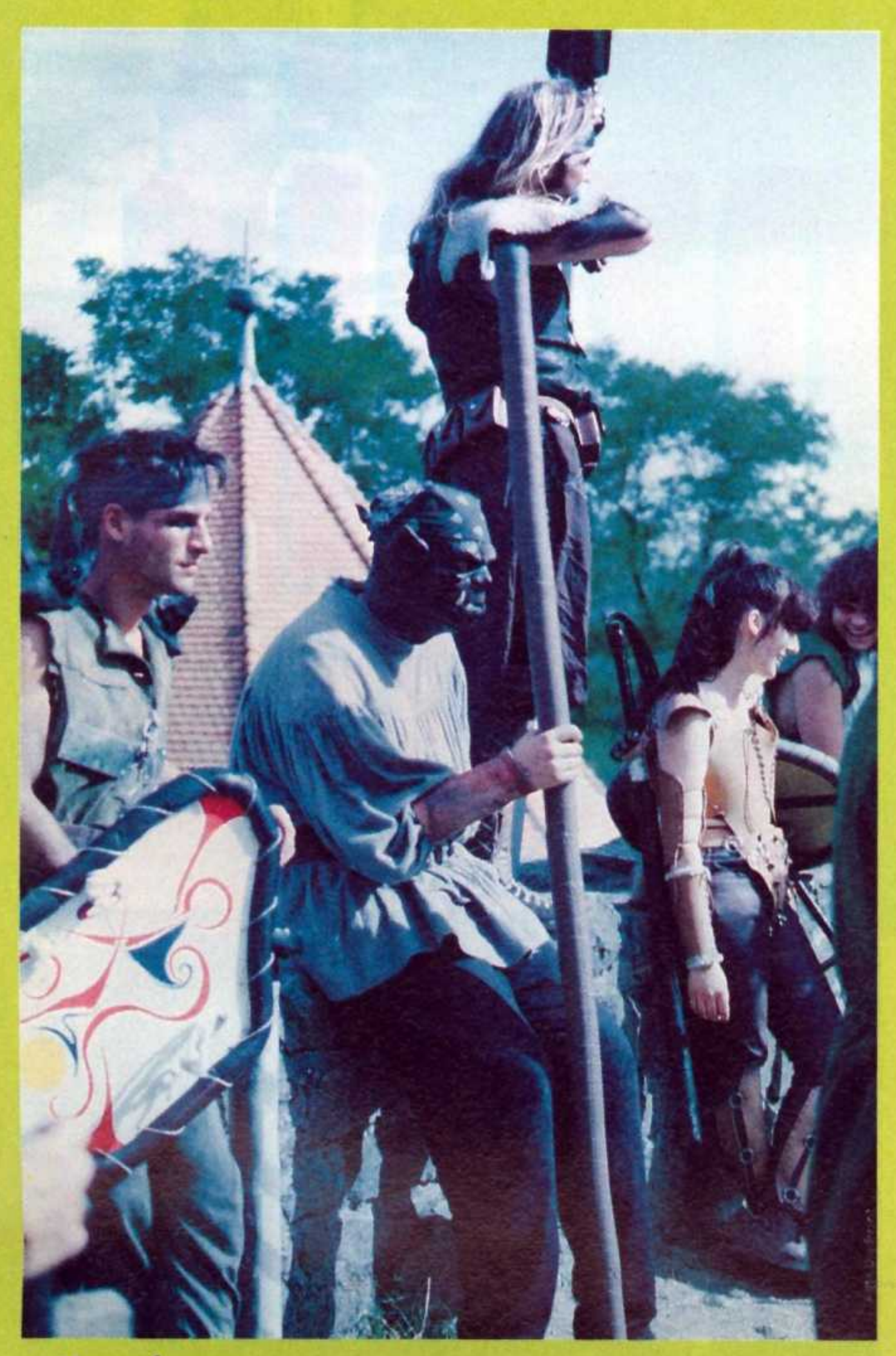
Aus Latex sind auch die Masken der Orks, Zombies und anderen Monster, die den Verteidigern der Starkenburg das Leben schwer machten. Zwar wußte jeder, daß unter den furchterregenden Masken Menschen staken, dem beklemmenden Gefühl, das die Mitspieler beschlich, sobald sie der Monster ansichtig wurden, tat dieses Wissen jedoch keinen Abbruch.

Dafür, daß diese aufwendige Veranstaltung klappte und für die zirka 150 Teilnehmer alles vorbereitet war, sorgte die **Drachenschmiede**. Dieses junge Unternehmen hat es sich zur Aufgabe gemacht, Phantasien Wahrheit werden zu lassen. Neben der Veranstaltung der **Draccons**, wie die Drachenschmiede ihre Live-Rollenspiele nennt, kann man hier vom echten Breitschwert über keltischen Schmuck bis zur Latex-Filmmaske alles bekommen, was in Fantasy-Träumen von Relevanz ist.



▲ *Söldneraufmarsch*

Momentan ist man bei den Drachenschmieden dabei, die Entwicklung der Draccons voranzutreiben. Man will nicht nur ein tolles Spielerlebnis bieten, auch das Drumherum soll stimmen. Eine passende Lokalität muß gefunden werden (eine Burg oder ein anderes abgelegenes Bauwerk, um das nicht dauernd Touristen herummarschieren), die Spieler müssen untergebracht und verpflegt, für sanitäre Anlagen muß gesorgt werden. Alles Dinge, die über den Erfolg einer Veranstaltung entscheiden. Geht es nach



▲ *Kampfpause*

den Drachenschmieden, wird es in nicht allzu ferner Zukunft Live-Rollenspiele als Alternative zum klassischen Abenteuerurlaub mit Survival-Einschlag und Wurmmahlzeit geben. Auf jeden Fall eine verlockende Vorstellung, den Urlaub mal im Mittelalter zu buchen, oder?

Heiner Stiller

Oglughs Taverne

Wer sich für diese Art der Freizeitgestaltung interessiert und mehr über Live-Rollenspiele wissen möchte, sollte sich das Magazin der Drachenschmiede, **Oglughs Taverne**, ansehen, das es für 8 DM eben dort gibt. Wendet Euch an:
Die Drachenschmiede, Blumweiler 6, 6993 Creglingen.



▲ *Im Schlachtgetümmel*

Im Steinzeit-Verlies

TEMPLE OF APSHAI TRILOGIE

System: **PC, Amiga, Atari, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 19 DM**, Hersteller: **Keypunch**, Muster von: **Fantasy Productions**, 4000 Düsseldorf.

Alles hat einen Anfang, so auch die Geschichte der Rollenspiele. Eines der ersten Games dieses Genres war auch eines der beliebtesten, das sich noch heute einer echten Fan-Gemeinde erfreut: Temple of Apshai!

In der guten alten Zeit, als die Zier meines Computerzimmers ein C-64 war- und ich meine ersten Gehversuche in binären Verliesen machte, war der Name **Epyx** Garant für Spielspaß von Format.

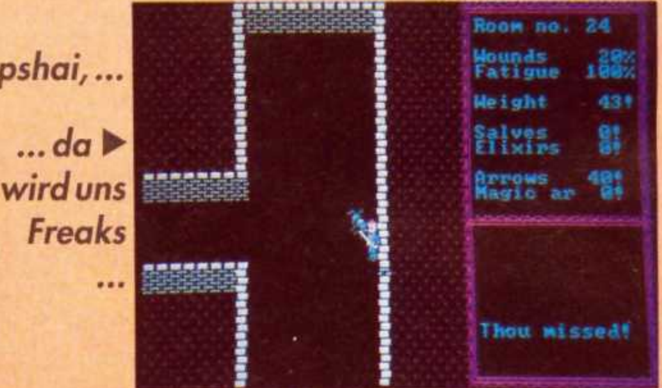
Einerlei was die Jungs anpackten, es wurde zum Superhit. Entsprechend liest sich die Liste der Epyx-Games: Jumpman, Impossible Mission, Summer Games. Als Lord British seine ersten Gehversuche machte, von Bard's Tale weit und breit noch nichts in Sicht war, hatte das Monsterplätten in den heiligen Hallen des **Tempels von Apshai** schon Tradition.

Und wie die anderen Epyx-Games, so wurde auch das Dungeon-Spektakel zum Hit. Vom Zombie über den Ghoul bis zu Monsterspinnen und Riesenschleimklopsen reichte schon damals das Sortiment der Bösewichter. Geheimtüren, Schatzkisten und fiese Fallen bevölkern die über 500 Räume der drei Spielteile: *Temple of Apshai*, *Upper Reaches of Apshai* und *Curse of Ra*. Bevor es jedoch in die düsteren Gewölbe geht, muß erst ein Held oder eine Heldin kreiert werden, die den Gefahren die Stirn bieten. Jeder der drei Teile wird für sich gespielt, und wenn Ihr ihn fertig erkundet habt, geht es zurück ins Dorf, wo Ihr die erbeuteten Schätze verkaufen und nach besserer Ausrüstung Ausschau halten könnt.

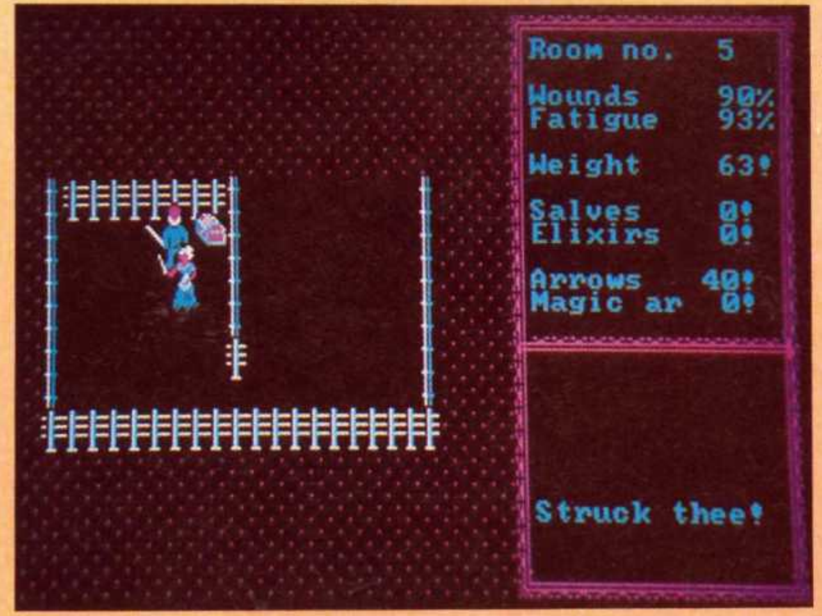




▲ *Temple of Apshai, ...*



... da ▶ wird uns Freaks ...



▲ *... so richtig warm ums Herz.*

Schwelgt man so in Nostalgie, ist es schön zu wissen, das Apshai tatsächlich noch zu haben ist, und noch nicht einmal viel Geld kostet.

Dieses Game ist, soviel steht fest, ein gradliniges Fantasy-Spektakel, das da und dort schon ein wenig Staub angesetzt hat, aber ein echtes Liebhaberstück ist. ■

hs


11
92
SECRET SERVICE

Ordnung? - Nein danke...

Es ist des öfteren der Ruf nach mehr Ordnung im Secret Service laut geworden. Die haben wir uns teilweise zu Herzen genommen und würfeln die Tips nicht mehr ganz so bunt durcheinander, wie Ihr sicherlich in den letzten letzten Ausgaben schon gemerkt habt. Tips für Computer und Tips für Konsolen, wenn möglich, zusammenhängend angeordnet, aber das war's auch schon. Weitere Gliederungen, etwa nach Systemen wie bei der Xxxx Xxxx oder eine strikte Trennung nach Computern und Konsolen wie bei der Xxxxx Xxxx (jetzt fang' ich ja auch schon mit dem Xxxxxx an!) sind nicht geplant.

Die Gründe? Ganz einfach: Das systemlose System bringt für uns ganz einfach größere Flexibilität in Sachen Gestaltung und Auswahl - und auch weniger generellen Streß. Und außerdem habt Ihr es sonst zu leicht mit dem Meckern, etwa daß in der letzten Ausgabe nur fünf Seiten Konsolentips, dafür aber zehn Seiten für Computer drinne waren, oder der ST nur dreimal erwähnt wurde, der Amiga aber 15 mal. Da müßt Ihr schon selber nachzählen - oder zur Abwechslung auch mal messen... Außerdem lest Ihr als brave Leser sowieso das GANZE Heft, und dabei merkt Ihr schon, welcher Tip für welches System ist. Oder etwa nicht??? (Übrigens: Um Euch völlig zu verwirren kommen die Tips für die Konsolen diesmal als erster Block, für die nächste Folge lasse ich mir noch was fieseres einfallen...) Neue Tips und die Auswertung Eurer Zählungen und Messungen gehen wie üblich an:

Redaktion ASM
- Secret Service -
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Wonderboy 2

Hier sind ein paar Tips und Codewörter für das Game Gear:
Keinen falschen Geiz beim Kauf von Rüstungen - einfach alle zulegen, vielleicht kann man sie ja mal brauchen. Die *Dragon Mail* benötigt man, um ungehindert durch Lava gehen zu können. In einem Raum hinter dem Lavabecken ist der *Thunder Saber* versteckt. Den *Magical Saber* gibt es unter dem Dorf, allerdings kommt man da nur ran, wenn man in die Maus verzaubert wurde. Manche Schatztruhen sollte man ruhig mehrmals aufsuchen, da sie öfters wieder Geld ausspucken. Die Endgegner sind übrigens recht einfach zu besiegen, wenn man erst mal ihren Angriffsrhythmus herausgefunden hat. Und jetzt zu den versprochenen Codes:
Mit *NFKU 1EO 483U X8U* befindet man sich am Beginn des Dorfes, und zwar in Gestalt eines Drachens. Wer sich als Maus nach dem Ableben des Mumien-Drachens amüsieren will, der gebe *YFOV 5CM CGBV YFP* ein. Nach dem Sieg über den Drachenzombie findet man sich als Piranha wieder, und zwar mit dem Code *DW4M NJZ AR33 Z2J*. Soll der Kapitäns-Drache erledigt sein, gebe man *54WZ 4PZ 91CV VD8* ein und fühle sich wie ein Löwe. Und wer schon immer mal ein Falke sein wollte, der probiere *KZGR PYZ FHWN KT5* aus, der Daimyo-Drache ist zu der Zeit dann auch schon Geschichte. ■

Hendrik Mieves

Turtles II

Freie Levelwahl und 20 Extra-Kröten gibt es auf dem NES, wenn im Titelbild folgende Kombination gedrückt wird: *B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B, A, Start*. ■

Matthies Oitner

Down Load 2

Die folgende Tastenkombination, während des Titelscreens eingegeben, ruft auf der PC-Engine ein Optionsmenü auf: Select, fünfmal abwechselnd 'I' und 'II' und nochmals Select. ■

Tobias Reich

Iron Sword

Ein recht interessantes Paßword für das NES lautet *DBTRNWXPPJNR*. ■

Stefan Jenke

Terraforming

Auf der PC-Engine aktiviert man ein Optionsmenü, wenn man im Titelscreen siebenmal Select und dann Knopf I drückt. ■

Tobias Reich

Punch Out

Wer sich auf dem NES mit Mike Tyson herumprügeln möchte, der sollte mal den Code 007 373 5963 ausprobieren. ■

Stefan Jenke

Forgotten Worlds

Wer so geschickt ist und nach entsprechender Aufforderung nicht nur die Run-Taste, sondern auch noch beide Feuerknöpfe der PC-Engine drückt, der wird mit einem Zwei-Spieler-Modus belohnt. ■

Tobias Reich

Psychic Storm

Und nochmal was für die PC-Engine: Für ein Level- und Konfigurationsmenü ist im Startmenü folgende Kombination zu drücken: Select, 'I' und Select, 'II' und Select, 'I' und 'II' und Select, 'II' und Select, 'I' und Select, Select. ■

Tobias Reich

Addams Family

Einige Paßwörter fürs SuperNES: *&1RRL* ist ein recht guter Ausgangspunkt, zwar ohne gerettete Familienmitglieder, aber dafür mit 36 Leben. Mit *B6KGB* hat man Granny und Fester schon befreit, 62 Leben und 5 Herzchen auf dem Bildschirm. Wer noch später ins Spiel einsteigen will, der ist mit *BLRXX* gut beraten: 76 Leben, 5 Herzen und dazu die geretteten Wednesday, Pugsley, Granny und Fester. ■

Boris Lang

Teenage Mutant Ninja Turtles

Der klassische Konami-Cheat funktioniert auch auf dem SuperNES, allerdings muß er auf dem Joypad im zweiten Port eingegeben werden. Nochmals zur Erinnerung: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. ■

Tobias Brand

Gradius III

Auch hier hilft der Konami-Cheat auf dem SuperNES, wenn man ihn im Pausenmodus eingibt. ■

Tobias Rodenbach

Super Ghouls & Ghosts

Diese Levelanwahl auf dem SuperNES verlangt schon einiges an Geschicklichkeit: Im Optionsmenu auf *Exit* gehen (das Menü aber nicht verlassen), dann auf Controller 2 die Tasten links, rechts, Start und Select gedrückt halten und hoffen, daß irgendwer noch die Start-Taste auf Controller 1 betätigt. ■

Tobias Rodenbach

Thunder Spirits

Und noch etwas für SuperNES-Akrobaten: Bei diesem Spiel ist es hilfreich, auf beiden Controllern gleichzeitig Start und Select zu drücken. ■

Tobias Rodenbach

Desert Strike

Wer ein Action Replay in seinem Mega Drive stecken hat, der kann sich mit folgenden Adressen das Leben leichter machen: Unbegrenzte Leben liefert die Kombination 006AA 44A79, mit 00689 C4A79 ist immer genügend Sprit im Tank, und mit 0049D 07FFF wird die Panzerung ordentlich verstärkt. ■

Ronald Lardi

Kid Chameleon

Damit dem Junior nicht so schnell das Lebenslicht ausgeblasen wird, stellt man auf dem Mega Drive mit dem Action Replay FFFC4 1BBB2 ein, unbegrenzt viele Leben gibt es mit FFFC3 F0003. ■

Quickmix

Gynoug

Levelanwahl auf dem Mega Drive gefällig? Dann bei der Auswahl der Joypad-Belegung ganz einfach 50 Sekunden lang Knopf A gedrückt halten. ■

Ronald Lardi

Taz Mania

In einen Bonusraum gelangt man auf dem Mega Drive, wenn man sich am Ende des Eislevels, kurz vor dem ersten Schild, auf die Eisscholle stellt und sich versinken läßt. ■

Shenja Jeworek

Super Contra

Mit dem Action Replay kann man sich das Leben auf dem SuperNES wesentlich leichter machen: 7E1F 8A03 sorgt für unbegrenzte Leben, mit 7E1F 8C01 braucht man sich keine Sorgen mehr um die Bomben zu machen.

Hat man einen Stick mit Dauerfeuer, so kann man praktisch mit zwei Waffen gleichzeitig spielen: Einfach das Dauerfeuer für den Knopf zur Waffenwahl aktivieren, und es wird ständig zwischen beiden Waffen gewechselt. ■

Quickmix

Captain Planet

Hier die Paßwörter fürs NES:

Level 1-2: 763754
Level 2-1: 955783
Level 2-2: 637577
Level 3-1: 148574
Level 3-2: 186565
Level 4-1: 920272
Level 4-2: 799274
Level 5-1: 344551 ■

Günter Majer

Adventures of Lolo II

Und nochmals einige Paßwörter für das NES:

Level 1-5: PRPJ
Level 2-2: PLPY
Level 2-4: PGPG
Level 3-2: PMPB
Level 3-5: PDPQ
Level 4-2: HPPP
Level 4-5: HVKT
Level 5-2: HBKM
Level 6-2: HYKL
Level 6-5: HTKV
Level 7-5: QQDD
Level 8-2: QRDJ
Level 9-2: QZDC
Level 9-5: QJDR ■

Günter Majer

Parodius

Auch hier hilft das Action Replay auf dem SuperNES: Einfach 7E00 9802 eingeben, und schon darf man beliebig viele Leben verbraten. ■

Quickmix

Super Aleste

Und gleich nochmal was für die Kombination aus SuperNES und Action Replay: 7E01 5702 sorgt für unbegrenzte Leben, 7E01 für unlimitierte Bomben. ■

Quickmix

F-Zero

Unbegrenzte Power gibt es per SuperNES-Action-Replay mit 7E00 CA08. ■

Michael Blazejak

Hook

Jetzt aber nur noch diese Action-Replay-Spielerei für das SuperNES: Unendlich Leben gibt es mit 7E05 8403, mit 7E1F 1455 hat man keine Zeitprobleme mehr ■

Michael Blazejak

Hunt for Red October

Für eine Levelanwahl auf dem Game Boy drücke man im Titelbild die folgende Kombination: links, rechts, B, Select, Start. Will man mit 25 Leben starten, so hält man im Titelbild die beiden Feuerknöpfe gedrückt und betätigt dabei Select, oben und unten. Wer die Option auf 25 Schleichfahrten haben will, der halte im Kartenbildschirm die beiden Knöpfe gedrückt und betätige dabei links, rechts und Select. ■

Benjamin Sauer

Dinosaurs

Hier sind alle Levelcodes für das SuperNES:
Level 2: OC6HIEW5XV53
Level 3: XFBXL6QSO1FG
Level 4: X41XALRSJC45
Level 5: IKCNHVWYXFCN
Level 6: NC1DTEWGXFVN
Level 7: HK1JKEWUXF5N ■

Jan Malinowski

Powermonger

Wer sich bei Powermonger immer noch die Zähne ausbeißt, der kann jetzt auf dieses gesammelte Wissen zurückgreifen:

Alle Dörfer und Städte ohne Burg solltet Ihr stets mit einer Agressivität von 1 angreifen, so werden nämlich nur wenige Leute getötet und der Rest kann rekrutiert werden. Seht Ihr eine schwächere feindliche Armee, so muß grundsätzlich mit einer Stärke von 3 zum Angriff geblasen werden. Eine andere Möglichkeit ist es, auf den Hauptmann zu klicken, so daß nur der Anführer stirbt und die Armee sich auflöst (klappt aber nicht immer). Feindliche Burgen müßt Ihr immer mit 3 Schwertern angreifen und dann ausplündern. In kleinen und mittleren Dörfern sollten immer alle Leute mit drei Schwertern eingezogen werden, bei großen wichtigen Städten nur ein bis zwei Drittel aller Leute (damit der Rest weiter Nahrung produziert). Sind allerdings noch feindliche Armeen auf Beutezug, so muß man abwägen: sonst zieht nämlich der Feind den Rest der Leute ein und wir haben nichts gewonnen.
Ist akuter Nahrungsmangel angesagt, so dürft Ihr nur wenig Leute einziehen und solltet erstmal Nahrung suchen. Es gilt immer: Die komplette Nahrung aus allen Quellen mitnehmen (auch auf entfernte Schlachten äugen, da meist Nahrungssäckl hinterlassen werden). Immer alle Schafe, die zu finden sind, schlachten lassen.
Mehrere Hauptleute sind bei den ersten Inseln meistens unpraktisch, da dabei viel Hektik entsteht und Ihr durch getrennte Armeen eine ziemlich niedrige Kampfkraft habt (übriggebliebene Hauptleute als Spione nutzen!).
Habt Ihr einen Ort erobert, immer alle nützlichen Erfindungen mitnehmen. Eigene Erfindungen sollten nur in größeren Dörfern mit günstiger Lage und mit viel Nahrung und bei einer Agressivität von 2 hergestellt werden, da sonst Kanonen und Katapulte herauskommen, was immense Zeit in Anspruch nimmt. So werden aber recht flott neue Schwerter auf den Markt gebracht, die der Armee gerade recht kommen. Habt Ihr alle Zeit der Welt, genügend Nahrung und einen Wald oder eine Mine in der Nähe, dann könnt Ihr Euch ruhig einmal zwei bis vier Katapulte leisten. Damit könnt Ihr nämlich selbst starke Gegner niederringen. Beim Zielen darauf achten, daß niemals Werkstätten oder andere wichtige Gebäude drauf gehen. Gegen Armeen und kleine Dörfer ist es eine Riesengaudi, die Katapultnummer abzuziehen, bei größeren Städten solltet Ihr es Euch aber verkneifen. Gelegentlich haben manche Städte keine Werkstatt, dafür gibt es aber meist ein paar nette eingelagerte Überraschungen.
Boote braucht Ihr nur mitnehmen, wenn es die geographische Lage erfordert (logisch, oder?), dann aber ausreichend für alle Mitstreiter. Vor einer Wassertour solltet Ihr schon mal im Trockenen ausprobieren, ob alle einen Platz in den Booten haben. Wenn im Inventar des Hauptmannes Boote auftauchen - keine Panik, da werden nur die überzähligen Schiffchen aufgeführt. Habt Ihr noch nicht genügend Boote, so solltet Ihr die Wasserflächen weiträumig umgehen, da sonst immer wieder ein paar Männeken an den Rändern hängenbleiben. Das Übersetzen über Gewässer solltet Ihr nur angehen, wenn ausreichend Nahrung vorhanden ist, da sonst ein paar Eurer Leute die Lust verlieren könnten und einfach wieder zurückpaddeln. Zoomt Ihr bei langen Märschen bis in die höchste Auflösung, dann wird nicht nur die Grafik schneller, sondern alle anderen Aktionen laufen ebenfalls schneller ab.
Bei den ersten 15 Inseln sind Handel, Nahrung entsenden und Leute entlassen erst einmal unwichtig, dort ist meistens aggressive Power gefragt.
Zu den Jahreszeiten: Im Winter sollte man möglichst keine langen Märsche unternehmen, da die Geschwindigkeit stark sinkt. Will man einen bestimmten Feldzug planen, so muß der Zeitpunkt der Nahrungsbeschaffung in den Frühling oder den Sommer gelegt werden, dann sind viele Schafe auf den Weiden und die Kornkammern sind voll. Mit sehr starken Städten kann man ein Bündnis eingehen, dann sollte man mit der Stärke 3 Nahrung beschaffen. Und siehe da, bald schon laufen die hungrigen Leute zu Eurem Heer über. Will man an einen zweiten, weit entfernten Hauptmann Befehle geben, so sind die Zeiten für die Brieftauben einzuplanen und die Reihenfolge einzuhalten. Oft wird der zweite Hauptmann aber in dieser langen Zeit der Befehlsübertragung umgebracht. ■

Andreas Schlechtiger

Fire & Ice

In den Eisleveln kann man ein Extraleben und -punkte einheimsen, wenn man nach der Komplettierung des Schlüssels die Begleiter zum offenen Levelausgang lockt und reinhüpfen läßt, während man selbst darüber springt. Per Modul geht die ganze Sache noch einfacher bei Adresse $C09FBA, allerdings sollte der dortige Wert $7D nicht überschreiten.
Der Superschuß ist eine recht praktische Art, die Gegner aus dem Bild zu verbannen. Leider hat man nur eine begrenzte Anzahl davon, aber Nachschub kann man sich an jeder hellblauen Wolke besorgen. Einfach solange beballern, bis sie sich dunkelblau verfärben, dann regnen sie Superschüsse in Form von Sternchen, die man nur noch auffangen muß. Aber Vorsicht: Sobald sich die Wolke schwarz verfärbt, gibt es ein ordentliches Gewitter. Ist dies vorüber, kann man das ganze Spielchen nochmal wiederholen. ■

M. Varelmann/Th. Petrikowski

Hook

Für alle, die sich bei Hook die die Finger wundgeklickt haben und doch nicht zum Ziel gekommen sind, hier nun ultimativ der komplette Lösungsweg.

Die Uniform

Links hinter dem Platz der Piraten solltest Du Dich erstmal mit Stange und Anker versorgen. Der Versuch, mit der Stange die Jacke von der Leine zu holen, ist nett gemeint, schlägt aber leider fehl. Macht nichts, bei Dr. Chop in der Verbrecheralle gibt es dann verkehrte Welt. statt dafür zu berappen, daß Du Dir zwei Zähne ziehen läßt, gibt es einen Bonus von zwei Goldtalern. Zu wenig für zwei wertvolle Hauerchen denkst Du Dir, und ziehst Dir gleich den Rolladen vom Fenster ab. Am Einkaufspier angelst Du Dir das Seil und hängst den Anker dran. Bei Köder und Angel krallst Du Dir den Krug vom Tisch, gehst die Treppe rauf und dann nach draußen. Beim zweiten Anlauf in Sachen Anker und Dachspitze über der Uhr hält die Chose. Jetzt wartest Du bis der Mann mit dem Hut nach links geht und ungefähr auf der Mitte des Platzes ist. Wieder den Anker benutzen und durch den kühnen Johnny-Weismüller-Sprung gibt es einen Hut. Als Test klopfst Du an der Tür von Frau Sheedles, läßt sie auf- und wieder abtreten. Beim zweiten Anlauf schwingst Du Dich vor ihrem Auftritt zurück zur anderen Seite. Jetzt kannst Du Dir die Jacke angeln. Goldstück Nummer drei hast Du damit auch gleich eingesackt. Im Raum mit den gekreuzten Schwertern hinter der Einkaufspier nimmst Du die beiden Krüge mal eben so im Vorbeigehen mit. Damit geht's zum fröhlichen Roger auf der Verbrecherallee. Drei Krüge, drei Goldstücke gehen über den Tresen und drei volle Krüge gibt's zurück. Der Pirat am Tisch sieht so richtig nach einem Schlummertrunk aus, also ignorierst Du selbstlos Deinen Durst und gibst ihm was er braucht. Na, so selbstlos war es nun doch nicht, und wir klauen ihm dafür die Hose.
Als Anprobekabine benutzt du die Stelle, wo Du die Jacke abgezogen hast. Hinter dem Rolladen bist Du dort ungestört. So verkleidet geht es auf das Schiff und die neun Goldstücke in den Krügen wechseln ihre Besitzer. Beim Schneider am Platz des Piraten gibt es dafür einen Magneten. So bewaffnet geht es zum Strand, wo Du den Magneten auf dem Kreuz benutzen solltest. Als Belohnung gibt es den sagenumwogenden Wecker, den Erzrivale Hook nun gar nicht ausstehen kann. Zurück zum Schiff. Oben links gibt es einen Plausch mit eben jenem, der jedoch ein feuchtes Ende findet.

Der Weg zum Baumhaus

Mit dem Stock der Wäscheleine reparieren wir erstmal die Seilwinde. aus der großen Muschel holst Du das Muschelhorn und läßt Dich schließlich nach oben ziehen. Nach rechts führt Dich Dein Instinkt - hinein in den Nimmerwald. Dort heißt es hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, hoch, links, links. Nachdem Dich Tinkerbell, das süße Ding, befreit hat, kannst Du das Baumhaus entern.

Das Baumhaus

In der Werkstatt der verlorenen Jungs nimmst Du Dir den Pfeil. In der Jogging Area trainierst Du ein wenig. Bei den vier Jahreszeiten nimmst Du Dir die gelbe Blume und vorm Huhn benutzt Du das Muschelhorn. Ein Eierdieb wolltest Du schon immer mal sein. Also los! In der Werkstatt gibt es dafür ein Gummi. Links kriegst Du das Netz des Rächers (Netz anschauen, um Schnur zu erhalten) Durch den Speiseraum geht es zum Teich. Den Ast vom Baum nehmen und Tinkerbell die Blume geben sollten Deine nächsten Aktionen sein. Die Schleuder reparierst Du mit mit dem Gummi. Für den dritten Sprung von der Klippe gibt es Murmeln. Aus dem Ast und der Schnur kannst Du Dir einen fantastischen Bogen bauen. Damit und mit dem Pfeil schießt Du die Panflöte aus der Werkstatt. Beim Gespräch im Speiseraum klicken wir "Oh Rufio" an. Nach dem dritten Mal geht es zurück zum Teich. Zur kleinen Insel geht es per Schleuder - natürlich nur, wenn alles richtig gemacht wurde. Im Baumhaus solltest Du Dir alles genau ansehen, damit sich Peter an seine Kindheit erinnern kann. Nach einen Gespräch mit Tinkerbell geht es endlich zum Kampf gegen Hook.

Das Finale

Jetzt brauchst Du nur noch die richtigen Antworten einzugeben und schon bist Du der Sieger:
1: Peter Pan, der Rächer.
2: Gut pariert, James.
3: Tick Tock, Tick Tock, Hook hat Angst vor einem alten Krok.
4: Du hast meine Kinder entführt, Du hast Rufio getötet, Du verdienst es, umgebracht zu werden.
5: Nimm Deine Schwerter in die Hand. Diesmal ist es Hook oder ich.
6: Peter Pan, der Rächer.
(Und Tschüss...) ■

Enrico Küssner

Prince of Persia

Hier sind die Levelcodes für das SuperNES:

Level 2: BYMEY4A
Level 3: Y2A5K6L
Level 4: R2KEWIA
Level 5: QGN5K1L
Level 6: JSLQIR4
Level 7: ILL5CH4
Level 8: RFHKA4G
Level 9: IE3RWZC
Level 10: 4MOBICQ
Level 11: AV3JK66
Level 12: 4F3FC2N
Level 13: A3VT5X6
Level 14: V5XRCDU
Level 15: UDPRWA5
Level 16: VPBLISM
Level 17: 3WKURCT
Level 18: VWY3XJX
Level 19: MBSYPX5
Level 20: VPGO4RF
■

Tobias Brand



Die Fragen ...

Dark Seed

Ein Anonymus versucht sich in der Alienwelt, kommt aber nicht weiter. Seine Fragen: Wie kommt man am Monster vor der Bibliothek vorbei und was verbirgt dort das Polizeirevier an Nettigkeiten? ■

Police Quest III

Philip sucht nach dem Hausbrand die Adresse von Jessie Bains Bruder. ■

(No problemo! In dem verkokelten Haus liegt irgendwo ein Bild herum. Dieses präsentiert man dem Typen im Army-Büro und liefert die von dort erhaltene Akte erstmal beim Polizeipsycho ab.)

Quest for Glory II

Woher bekommt Philip den Trichter, in den man die Erde schütten muß, um das *Air Elemental* auf dem Amiga zu besiegen? ■

(Trichter is' nich! Was man braucht, das ist der Blasebalg, der über dem Waffenladen hängt. Den bekommt man, wenn man den Ladenbesitzer im Armdrücken besiegt, oder sich das Ding in der Nacht klaut - entweder mit den Spells Levitate oder Fetch, oder mittels des Zauberseils. Mit dem 'Trichter' in unserer Komplettlösung ist der Windwirbel gemeint.)

Ultima VII

Timo in Gestalt des Avatars steht vor der verschlossenen Stahltür im Casino auf *Buccaneer's Den.* Wie kommt man durch? Welche Gegenstände muß er nach dem Hammer, dem Dietrich und dem Ring noch vor Penumbras Tür ablegen, um ins Haus zu kommen? ■

Lure of the Temptress

Im Haus des Zauberers hängt Marc fest. Er hat zwar den Ölbrenner mit Hilfe des Pulverfasses entzündet, kann aber jetzt nichts damit anfangen. ■

Paradroid 90

Marco sucht einen Cheat für den Amiga und möchte wissen, wie man den Schlüssel benutzt. ■

Ultima Underworld

Wo findet Oliver die Klinge vom *Sword Caliburn*, den *Ring of Humility* und die *Cup of Wonder?* ■

(Hallo Oliver, die Antwort würde hier den Rahmen sprengen, leg' Dir die ASM Special 17 zu. Besser is' das!)

Might and Magic III

Irgendwie kann selbiger den Atlantis-Verschnitt, der am Tage 0 südlich der Insel von *Castle Blackwind* erscheinen soll nicht finden. Wer hilft bei der Suche? ■

Das schwarze Auge

Aller guten Dinge sind 2056, und so sucht Oliver den weiteren Weg, nachdem er das Schwert *Grimring* gefunden hat. Und überhaupt: Was kann er mit diesem Säbel so alles anstellen? Philips Crew hat zwar eine schwere Krankheit überstanden, aber die Auswirkungen (GE und KK auf 1) sind noch nicht beseitigt, wer kann das Wundermittel präsentieren? ■

Laura Bow II

Lilo versucht im fünften Akt dem schwarzen Rächer zu entkommen, weiß aber nach dem Rittersaal nicht weiter. ■

(Hi Lilo, mit deinem Problem bist Du nicht allein. Nachdem Du alle Türen hinter Dir verriegelt hast, gehst Du in den kleinen kleinen Gang, schiebst den Stuhl vor die Tür, öffnest das Oberlicht, rennst in den Raum mit der ägyptischen Ausstellung, vesteckst Dich im Sarkophag und wartest. Nach einer Weile kannst Du wieder rauskommen und jetzt in den kleinen Raum gehen. Mit Kran und Zange lassen sich dann toll Eingänge versperren.)

Cadaver

Michael hat im zweiten Level zwar 94 Prozent erreicht, kommt aber jetzt (nachdem er die Urne *ALEX* und dann das Juwel aus dem Labyrinth auf ihren Platz gestellt hat) nicht mehr weiter. Wie beendet man das Level? Wie kann er den Durchgang der Kornkammer betreten und wie läßt sich der Kellerraum mit den zehn grünen Flaschen öffnen? ■

Bloodwych

Michael fragt außerdem: Wo befindet sich der Schlüssel für den ersten Turm? ■

Die Dunkle Dimension

Wie erhält Frank auf seinem 64er mehr Gold (Pokes)? Kann er seinen Eigenschaftswert mittels Modul erhöhen? Woher bekommt er das Blasrohr und die Glasflöte? ■

Wrestlemania

Daniel sucht den Kniff oder Poke auf dem 64er, um den ersten Gegner (Mr. Perfect) zu besiegen. ■

Battletech - The Crescent Hawks Inception

Alexander kommt nur bis zur Höhle, in der der Sender installiert ist. Im Raum mit der Sternenkarte wird nach einem Paßwort gefragt. In der Übersicht zeigen die Zeiger immer noch auf Starport, obwohl er dort nichts mehr finden kann. Wer kann helfen? ■

Side vs Pocket

Corinna sucht den Trick auf dem Game Boy, um im Level "Fancy Trick Shot" zu bestehen. Wer kann helfen? ■

Operation Stealth

Holger hat die Zwischensequenz mit dem U-Boot hinter sich gelassen. Wie geht's weiter? Haben die Flasche, die Palmen, die Palmenblätter und Algen in den anderen Bildern etwas zu bedeuten? ■

Oil's Well

Holger sucht einen Cheat. Wer kennt einen? ■

Conquest of the Longbow

Wie wird der Druiden-Handcode-Zauber eingesetzt ist uns Holgis letzte Frage? ■

(Also, erstensmal braucht man das originale Hand-Buch, da steht, wo was auf der Hand steht. Der Trick bei der Sache ist dann, daß die Eingabebestätigung durch Druck auf die Handfläche erfolgt, so wie es Marian einmal vormacht!)

Total Recall

Wer kennt einen Cheat für den C-64, mit dem man unendlich viele Leben bekommt? Das fragt Norman. ■

Back to the Future III

Norman die Zweite, Cheat die Zweite, unendlich viele Leben die Zweite. Wer hat ihn für den C-64 (die Zweite)? ■

Monkey Island II

Christian kriegt den Aufzug nicht zu, aber nur so kommt er an den Bart von Le Chuck. ■

(Nochmals in Stichworten: Handschuhe aus Abfalleimer im Krankenzimmer - Ballon aus Kiste - beides mit Helium füllen - nochmal probieren...)

Dr. Dooms Revenge

Nicolas sucht Cheats. Wer hilft? ■

Leander

Die *Tiger Crew* hängt im Level 1.4 (in der Höhle) fest. Wer kennt den weiteren Weg? ■

Civilization

EXA kommt bei der deutschen Amiga-Version nicht dahinter, wie man den endlos langen Vorspann abbrechen kann... ■

(Ich nehme mal ganz dreist an, daß der Amiga ganz einfach zu lahm ist und so lange braucht, bis die Welt berechnet ist.)

Final Fantasy Adventure

Vincent hängt im Schloß Gaia mit seinem Game Boy fest. Kennt jemand den weiteren Weg? ■

Bill & Teds Excellent Adventure

Dietmar weiß auf seinem Lynx nicht mehr weiter. Er hat zwar die Harfe des Herrschers gefunden, bekommt sie aber nicht. Außerdem verweigert ihm eine rote Schlange den Zutritt zu einer Dungeontür. Wer weiß, wie's geht? ■



... und ein paar Antworten

Lord of the Rings 1

Hier sind die Antworten auf Torstens Fragen in Heft 9/92:
Der Rothornpaß muß erst befreit werden. Dies kann man aber nur von Lorien aus, muß also erstmal durch Moria. Wenn man von östlicher Seite an den Rothornpaß kommt, befindet sich kurz davor in der nördlichen Felswand eine Geheimtür hinter der man Caradhas besiegen muß, um den Rothornpaß zu befreien.
Legolas trällert ein Liedchen westlich der Brücke vor Elronds Haus. Gimli wartet in einer geheimen Grotte in Elronds Haus. Im Keller eine Flasche aus dem Regal nehmen und durch das Regal gehen - oder den Skill *Perception* einsetzen.
In den Barrow Downs kann man drei Hügelgräber betreten. Zwei befinden sich im Nebel nordwestlich Bombadils Haus - einfach solange umherirren, bis man hineinfällt. Wenn man einmal drin war, ist der Nebel übrigens weg. Das dritte Grab liegt südöstlich davon. Der Quellstein ist auf der Spitze des Hügelgrabes südwestlich Bombadils Haus vergraben ('Shovel' benutzen). Daneben gibt es übrigens noch einige weitere Hügelgräber, die man findet, wenn man östlich von Fort Bruinen ganz nach Süden und dann nach Westen geht - die Stadt der Toten.
Insgesamt gibt es vier Zugänge zur Wetterspitze. Einer befindet sich unter der Letzten Brücke, ein anderer nordöstlich von Bree in der Quelle eines Flusses. Der dritte ist in einer Ruine südlich davon, in der nordöstlichen Ecke (Gandalf hat die Stelle markiert). Der vierte Eingang ist bei der Säule unmittelbar südöstlich dieser Ruine, hier muß das Wort *!ANGMAR* angewendet werden. Bei den beiden letzten Eingängen landet man in der oberen Etage und muß *Rose's Token* vorweisen, um an dem Geist vorbeizukommen. Dazu noch ein Hinweis. Wenn man Ned Bushdock befreien will, sollte man dies tun, bevor man nach Bree geht. Man folgt der langen Mauer östlich der Barrow Downs nach Norden, bis man an einen Eingang kommt, den man mit einer Brechstange öffnet. Bei mir ist nämlich folgendes passiert: Wenn ich von Bree kommend die Sache erledigt habe, kam ich nicht mehr nach Bree zurück, alle Leute starben einfach (Programmfehler?). ■

Holger Franke

Elvira I

Hier naht Hilfe für Mauro: Das Problem mit der Köchin löst man dadurch, indem man sich im Verlies einen Sack Salz organisiert. Dazu klappert man ganz einfach alle Zellen ab, bis man die Folterkammer gefunden hat. Kleines Getier und

Gewürm nimmt man mit, ebenso das Salz - aber vorerst Hände weg von der Feuerzange. Das Salz bekommt die Köchin dann in die Augen gestreut und sie löst sich in Tränen auf.
Der Falke ist mit der Armbrust zu erledigen. Hierzu klappert man das ganze Obergeschoß ab, bis man alle Bolzen zusammenhat. (Vorsicht beim Vampir, Hammer und Holzpflock sind zu empfehlen!) Die Armbrust besorgt man sich dann zusammen mit einigen anderen nützlichen Gerätschaften aus der Wafenkammer und begibt sich in den Garten zur Zielscheibe. Viermal wird auf diese geschossen, die Bolzen werden wieder eingesammelt und man ist fit für den Falken. Wenn letzterer gerade im Sturzflug ist - Feuer frei. Man findet dann seinen Bolzen, einen goldenen Schlüssel und eine Feder. ■

Norbi

Fire and Ice

Ein kleiner Tip für Björn: Wenn man, während *Cool Coyote* Klavier spielt, die Taste *F3* drückt, sollte man einen Trainer anwählen können. ■

Anselm Heyser

Dungeon Master

Daß man beim Betreten des letzten (eigentlich vorletzten) Levels eingemauert wird, ist wohl ganz normal. Der Weg nach draußen wird erst frei, wenn man den bösen *Lord Chaos* besiegt hat, der über eine Treppe im südöstlichen Teil des Levels zu erreichen ist. ■

Jürgen Braun

Death Knights of Krynn

Bevor man das Haus des bösen Magiers betritt, sollte man erst die anderen Stellen im Dorf aufsuchen, insbesondere die Akademie und die Soldaten im Süden, außerdem die Weisen im Norden. Anschließend kann man den Magier aufsuchen. Dabei sollte man von Süden her durch das Gebäude unter dem Haus des Magiers und die Geheimtür kommend das Gebäude betreten. (Allerdings ist diese Aufgabe für den weiteren Spielverlauf nicht notwendig.)
Noch ein kleiner Tip: Wer seine Stärke testen möchte, der sollte *Dave's Challenge* aufsuchen. Der entsprechende Tempel ist in der nordwestlichen Ecke der Karte zu finden, man muß auf dem Weg dorthin hinter den Bergen entlang laufen. Allerdings sollte man vor dieser Exkursion mit allen Charakteren mindestens Level 12 erreicht haben, denn die Kämpfe dort sind stellenweise schwieriger als die gegen Lord Soth. Dafür winken nach jedem Kampf allerdings viele Erfahrungspunkte und gute Waffen. ■

Jürgen Braun

Z-Out

Hier sind die Cheats, nach denen Dan und Chris in der 9/92 gesucht haben: Unverwundbarkeit erreicht man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 'J' und 'K', eine Levelanwahl gibt es, wenn man die Tasten 'J' und eine der Tasten '1' bis '6' für das jeweilige Level gleichzeitig betätigt. ■

Thomas Horrolt

Project X

Feeble kann sich per Modul zu ein paar mehr Leben verhelfen. Verantwortlich hierfür sind bei einem normalen Amiga die Adresse $COB933, bei 1 MB Chip-RAM sollte man sich bei $8B471 umsehen. ■

Maik Ralf Ludewig

Might & Magic III

Die Zahl für Lord Macht lautet 20301, auf das Markus damit glücklich werde... ■

Jens Eichhoff

Last Ninja III

Es gibt tatsächlich ein Bild, in dem ein Strudel im Wasser angedeutet ist. Man kann von der Seite, an der der Zaun fehlt, an das Wasser herantreten und mit viel Geduld und Geschick durch Bücken den Stöpsel in den Sog stecken. Anschließend ist im Bild mit dem Wasserfall ein Durchgang frei, den man mit der Schriftrolle im Inventar betritt und sich ins nächste Level durchkämpft.
Das "Holzbrett" in Level 1 ist ein Blasebalg, er wird im zweiten Level benötigt, um das Seerosenblatt anzupusten. Es setzt sich in Bewegung und schwimmt davon. Im nächsten Bild ist das Blatt wieder sichtbar, jetzt heißt es mit einem Doppelsprung auf das Blatt und an das andere Ufer zu gelangen. Den gleichen Weg muß man später wieder zurückgehen, eine Sache, die viel Übung erfordert. ■

Michael Niebuhr

Bubble Bobble

Mit einem generellen Cheat für den Amiga kann Benjamin leider nicht gedient werden. Mit einem Modul kann er sich allerdings an der Adresse $1FC76 die Anzahl der Leben einstellen. ■

Andreas Rippert

Gods

Das vierte Level sollte kein Problem darstellen - wenn man die richtigen Waffen besitzt. Zu Anfang sollte man sich zwei Feuerbälle und zwei Äxte zulegen, bleibt noch etwas Geld übrig, sollte man sich auch noch ein Extraleben gönnen. Im ersten Raum werden alle Gegner ausgeschaltet, dann springt man auf den höchsten Stein und ballert auf den Stein, in dem sich der Schlüssel befindet. Dabei ist zu beachten, daß mindestens ein Feuerball genau auf den Stein trifft. Nach vielen Schüssen zerfällt der Stein und der Schlüssel ist frei. Das ganze geht mit der Keule zwar schneller, allerdings ist sie später nicht so effektiv in der Koexistenz mit den Gegnern.

Dem Endgegner sollte man mit mindestens drei Leben gegenübertreten. Aus dem riesigen Schädel kommt immer wieder ein alienähnlicher Wurm, der im Raum seine Runden dreht. Die beste Position ist der mittlere Stein, auf dem man sich möglichst weit rechts stellen sollte. Sobald der Wurm sichtbar ist, sofort losballern. Aus dem Schädel kommen immer wieder Feuerbälle aus Mund und Augen - wer nicht aufpaßt, muß ihnen ein Leben opfern. Insgesamt sind etwa sechs Würmer zu besiegen, dann winkt der Dank der Götter. ■

Lukas Dembinski

Keef the Thief

Den magischen Kreis, der Matthias so Kopfzerbrechen bereitet, erhält man, wenn man im Buchladen die Schriftrolle *Scroll of Perfect Unity* kauft. Weiterhin gibt es noch die Scrolls *Pyramid of Directed Power* und *Cube of Irresistible Force*. Jeder Scroll erlaubt das Mixen bestimmter Zaubersprüche, die nebst Zutaten auf dem Scroll aufgeführt sind. Die jeweiligen Formen müssen für die Scrolls des gewünschten Zaubers aktiviert sein. Die Zutaten in den Scrolls sind zwar leicht verschlüsselt genannt, man sollte aber damit zurecht kommen.

Den *Cube of Irresistible Force* findet man im *Same Mercon Treasury*, um dort rein zu kommen, muß man der Prinzesssin die *Flower of Mem* aus dem Kräuterladen überreichen, wodurch der Zugang im Süden des Palastes frei wird. Dort nur noch nach einer versteckten Türe suchen - und einige Fallen entschärfen. Die *Pyramid of Directed Power* gibt es in *Al Handratta's Hut*, im Südwesten der rechten Halbinsel. Allerdings muß man dem werten Herrn dafür das Pferd *Clydesdale* beim Pferdehändler kaufen, was recht kostspielig ist. ■

Miefin

! HIER KÖNNTE DEINE ANTWORT STEHEN! GENAUERES AUF SEITE 96 !

Ishar

Bevor wir in die Komplettlösung einsteigen, ersteinmal ein paar nützliche Tips zum generellen Vorgehen:
Gute Vorratshaltung ist angesagt, die Charaktere sollten immer genügend Nahrung zur Konditionsstärkung mit sich führen, ebenso ein solides Polster an Zutaten für Tränke. Während eines Kampfes sollte man die Figuren zwecks Konditionssteigerung ruhig mal ein Brot schlucken lassen. Nach den Kämpfen solltet Ihr nicht vergessen, ihnen erste Hilfe zu leisten. Kohle sollte man auch stets in Massen dabei haben (notfalls mehrmals die Stadt Elwingil besuchen), auch sollte ein Mitglied der Party zum Schatzmeister ernannt werden und den ganzen Mammon an sich nehmen. Die Trainingsmöglichkeiten zu Beginn des Spieles sollten ausgiebig genutzt werden. Beim Anheuern von Hilfskräften sollte darauf geachtet werden, daß keine Diebe oder Spione in die Gruppe aufgenommen werden. Die optimale Marschordnug im Gelände sollte "hintereinander mit dem besten Kämpfer an der Spitze" sein, auch im Gelände sollte sich die Party immer wieder mal eine ordentliche Mahlzeit oder ein kleines Nickerchen gönnen.

Let's go...

Zu Beginn des Spieles latscht die Party erstmal ostwärts bis zu einem Typ, der einen Hinweis über ein Dorf im Süden des Landes liefert. Vorerst geht es aber noch weiter nach Osten bis zum Ende des Sees, dort nach Süden bis zum Birkenwald, wo man die Priesterin Kiriela in die Truppe aufnimmt und hinter Aramir aufstellt. Kiriela übergibt ihre Barschaft an Aramir und schreibt den Spruch "Heilen" auf ihre Rune.
Jetzt zurück zu dem netten Herrn mit dem Tip und von dort nach Süden durch das Dorf Anagarahn bis direkt vor das rote Dimensionstor. Mit dem Blick nach Westen tanzt die Party zwei Schritte nach Norden, vier nach Westen und findet schließlich im Süden einen Schatz. Wieder zurück nach Anagarahn, von dort nach Westen bis zum Wasser, dann nach Süden bis zum Haus. Aramir schnappt sich die dortige Truhe und freut sich über den erhöhten Kontostand.

Angarahn

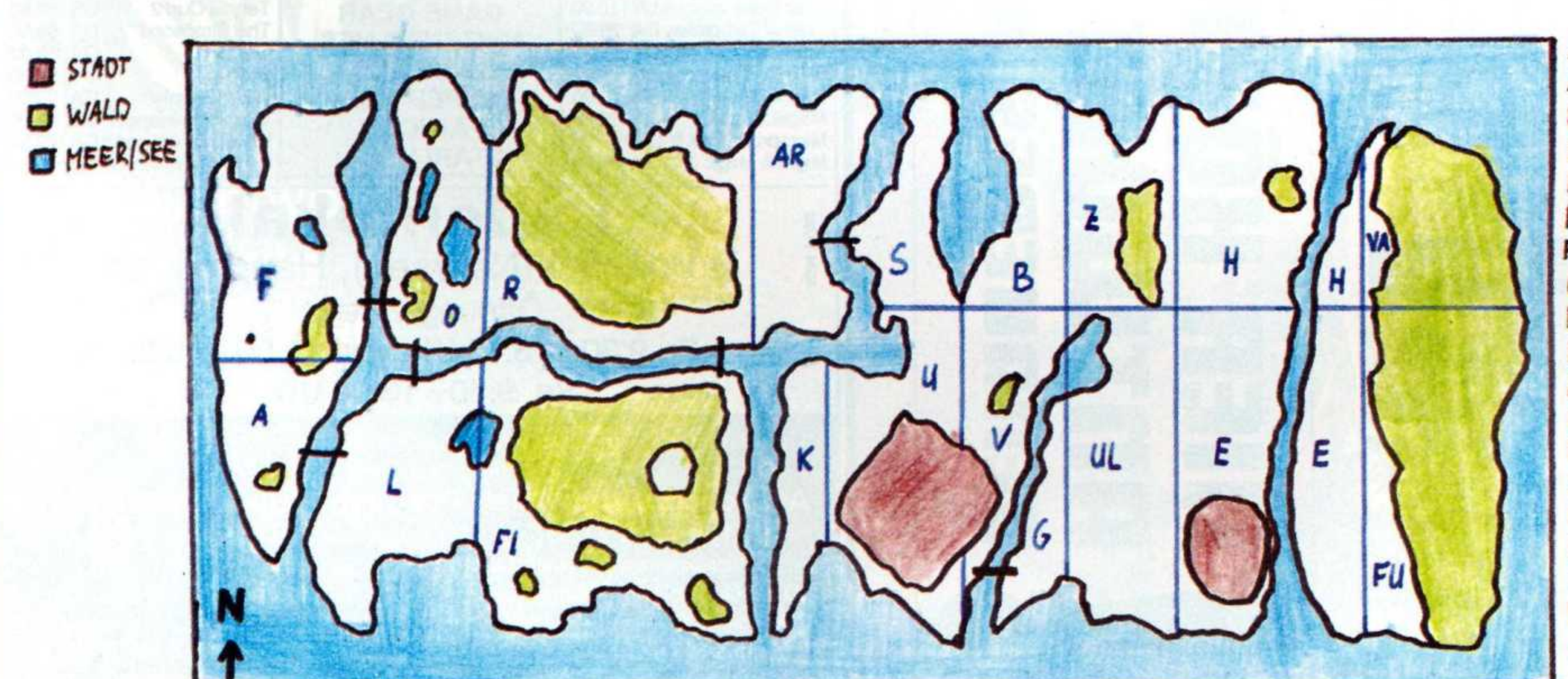
In der Taverne von Anagarahn wird der Ranger Kyrian in die Truppe aufgenommen, er stellt sich hinter Kiriela und übergibt sein Gold der Gemeinschaftskasse. Beim Händler werden je fünf Lederrüstungen und Leichthelme gekauft und an die Party verteilt, weiterhin erhält jedes Mitglied fünf Brote, für Aramir wird noch ein Dolch als zweite Waffe gekauft.
In einer der Hütten lauscht die Party der Geschichte von Akeer und läßt sich auch von Azalghorn erzählen, anschließend geht es nach Osten bis zum Wasser. Dort findet man weiter südlich eine Brücke, überquert sie und stapft weiter in Richtung Osten zum Dorf Lotharia. Von dort aus gibt es erst einmal einen kleinen Ausflug in Richtung Süden bis zum Geist im zweiten Birkenwald.

Lotharia

Der Geist verrät drei Tips, um gegen Krogh bestehen zu können: Man benötigt entweder den magischen Talisman, die erschöpfte Hexe oder alle vier Runentafeln. (Die erste dieser Tafeln findet man, wenn man in östlicher Richtung am Wasser entlang bis zum zweiten Baum geht. Irgendwo in dessen Umgebung ist dann die Runentafel.)
Jetzt geht es wieder zurück nach Lotharia und Anagarahn. Dann weiter nach Norden zum See, dieser wird umlaufen und weiter geht es nach Norden bis zum roten Dimensionstor in Fragonir. Dort geht die Party zwei Schritte nach Süden und drei nach Osten bis zur Brücke. Falls es der Zustand von Aramir erfordert, wird er von Kiriela geheilt, dann sollte man das Spiel vor dem nächsten Kampf unbedingt abspeichern.

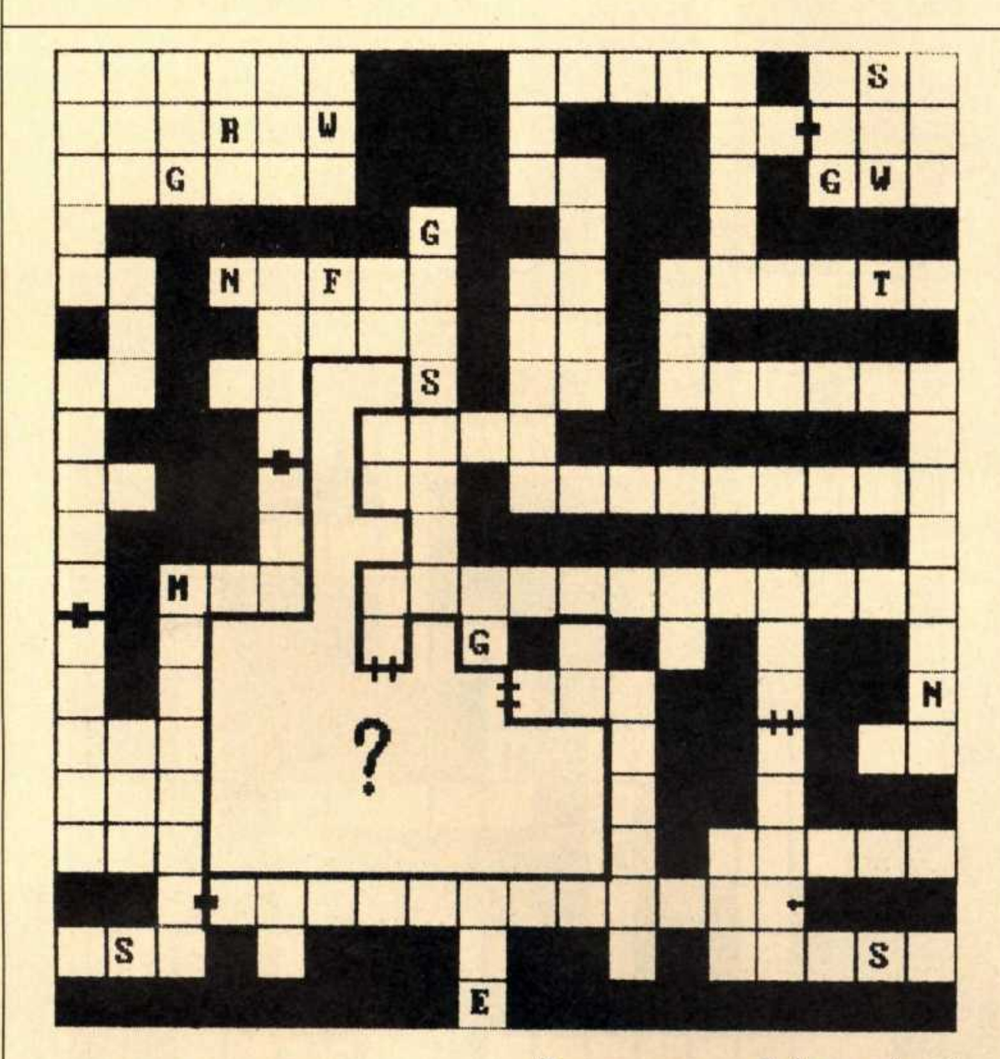
Fragonir

Der Riese auf der Brücke ist nämlich recht kernig, aber durchaus zu besiegen. Anschließend ist der Zugang zum Wasserdorf Fragonir frei. In der ersten Taverne werden die Priester Dorian und Golnal aufgenommen. Dorian spendet sein Geld, schreibt den Spruch "Brennende Hände" auf seine Rune und stellt sich hinter Kyrian. Von Golnal werden nur die 2000 Goldstücke benötigt, anschließend wird er entlassen oder von Aramir getötet. Gleiches wiederfährt Fhironn in der zweiten Taverne, dort wird allerdings die Bogenschützin Sheelda freundlich aufgenommen und hinter Dorian plaziert. Dorian und Sheelda erhalten die restlichen Helme und Rüstungen, weiterhin werden beim Händler für jeden fünf Brote gekauft, Sheelda erhält noch einen Bogen und Kiriela frischt gegebenenfalls noch ihren Vorrat an Trankzutaten auf. Dann übernachten, essen - und abspeichern!
Nach einer geruhsamen Nacht geht es vom Wasserdorf aus nach Süden bis vor den See, von dort nach Osten bis zum Wasser und wieder nach Süden bis zur Brücke. Diese wird überquert und weiter geht es nach Osten bis zur letzten Birke im Birkenwald. Dort ist im Norden eine Hütte, deren Bewohner etwas über den Echsenmann Brozl im Wald von Fimnuirh erzählt und vom "visuellen Helm", mit dem man Brozl besiegen kann. Anschließend geht es weiter, einen Schritt nach Osten, zwei nach Süden und zwei nach Osten - und schon wieder darf man sich an einem Schatz erfreuen.
Zurück zur Hütte und über die Brücke zurück nach Lotharia, wo jedes Mitglied mit fünf Broten und 20



Pfeilen ausgerüstet wird. Dann wieder zurück zur Brücke und über sie drüber. Jetzt geht es immer am Wasser entlang durch den Wald, bis man nach 39 Schritten wieder einen Schatz findet (Ausweichbewegungen in Nordsüdrichtung zählen nicht als Schritte!). Mit Blick nach Norden geht es dann einen Schritt nach Westen, und schon steht man vor dem ersten Dungeon. Charaktere heilen, abspeichern und ab in die Unterwelt.

Im Zentrum des Dungeons ist noch ein Schatz, dann geht es wieder nach Südwesten, dann nach Norden und weiter in Richtung Osten. Einen Schritt vor der Biegung wird die Blickrichtung Ost eingestellt, Aramir geheilt und wieder abgespeichert. Dann geht man einen Schritt nach Norden - und jetzt ordentlich auf den Golem, der da lauert, eindreschen. Falls Aramir während des Kampfes zu sehr geschwächt werden sollte,



Legende zur Karte von Dungeon I:

E......................Ein-/Ausgang
S..............................Schlüssel
G.................................Schatz
N.............................Nahrung
T......................Salamanderöl
W.......................Wurfmesser
M..................................Golem
F...............magischer Flakon
R...........................Runentafel
╋ ....Tür
╪ ....Tor
━ ....Hebel

Dungeon I

Dort wird der Hebel im Osten betätigt, der Schlüssel im Südosten organisiert und mit ihm die Türe im Südwesten geöffnet. Hinter der Tür findet sich ein zweiter Schlüssel, der in die Tür im Nordwesten (hinter dem Tor mit den spitzen Stäben) paßt. Auf dem Weg dorthin findet man noch Nahrung und Salamanderöl. Alles, was hinter der Tür ist, wird eingesackt. Das Wurfmesser erhält Sheelda als zweite Waffe.

geht es wieder einen Schritt nach Süden zum Wundenlecken. Ist eine Heilung nicht mehr möglich, erhält Kyrian dessen Ausrüstung und nimmt dessen Position ein. Ist der Gegner besiegt, wird die Tür geöffnet und alles eingesackt. (Unter anderem findet Ihr hier auch den Flakon, den man zum Mixen von Tränken braucht.) Hinter der Tür in der nordwestlichen Ecke tummeln sich noch einige Spinnen, sobald diese das Zeitliche gesegnet haben, kann man noch einige Gegenstände mitnehmen, zum Beispiel die zweite Rune.

Dann wieder raus aus dieser miesen Gegend und weiter. Wenn es der Zustand der Party erfordert, nochmals ein kleiner Abstecher nach Angarahn oder Lotharia, ansonsten geht es durch den Wald weiter in Richtung Osten bis nach Aragarth. Dort geht es zunächst nach Norden, wo man einen Zwerg sieht, dann drei Schritte nach Süden und fünf nach Osten - zum obligatorischen Schatz. Der Zwerg sollte, wenn es möglich ist, in die Party aufgenommen werden, er bringt einen Helm, ein Schwert für Kyrian und 500 Goldstücke mit.
Es geht weiter nach Norden, allerdings mit Blickrichtung Ost, bis die Brücke ins Blickfeld kommt. Diese wird von einem Minotaurus bewacht, der wieder recht kernig ist - also vorher heilen und abspeichern.

Aragarth

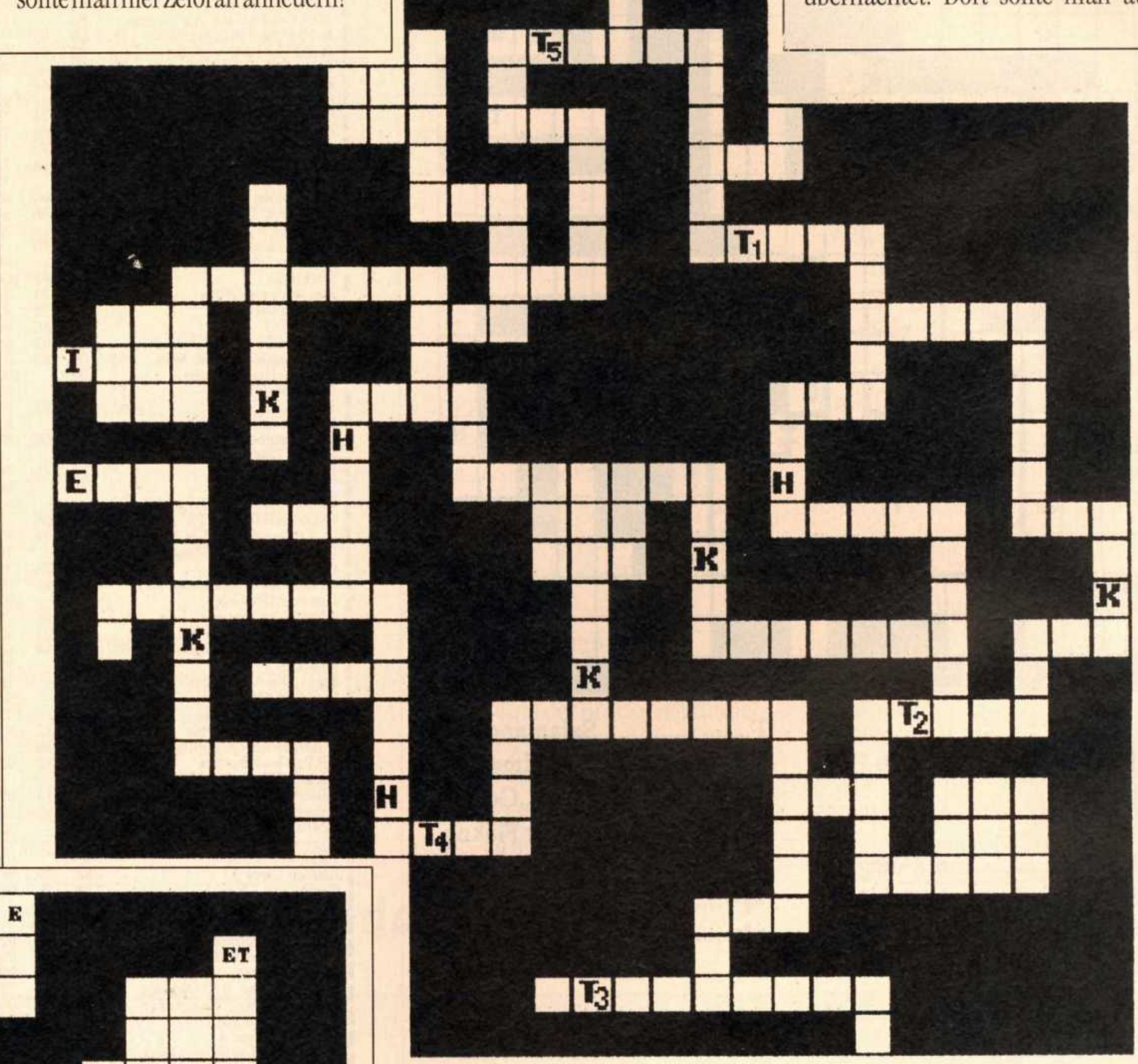
Die Party bleibt einen Schritt vor dem Koloß stehen, Sheelda spickt ihn mit 40 bis 60 Pfeilen und zwei Wurfmessern. Dorian benutzt seine Rune bis seine Psyche verbraucht ist, dann geht es an den Nahkampf. Ist das Biest endlich besiegt, macht man je nach Bedarf noch einen kleinen Abstecher nach Angarahn oder Lotharia und frischt die Ausrüstung auf, ansonsten geht es über die Brücke nach Argarth. Dort hält man sich nordwärts und killt den Keulenfreak mit Magie und Pfeilen. Danach sucht die Gruppe die Schildkröte am östlichen Ufer hinter dem Kerl und durchquert Silmatil in östlicher Richtung (See in südlicher Richtung umlaufen!).
Von dort geht es nach Osten durch Baldaron nach Zendoria. Falls Aramir in der Zwischenzeit gestorben sein sollte, findet sich dort mit Manatar ein würdiger Nachfolger. Weiter geht es nach Osten bis nach Halindor, wo man das Dorf im Norden betritt. Hier kauft man ein Langschwert für Aramir und sieben Flaschen mit getrockneten Drachenknochen. Noch eine kleine Mahlzeit, ein Nickerchen, und weiter geht es - auf keinen Fall sollte man hier Zeloran anheuern!

Halindor

Von Erwan erhält man den Auftrag, seine Tochter aus Elwingil zu holen. Also geht es nach Süden zur Stadt. Dort kann man den Kampf hinter dem Eingangstor bei Geldmangel mehrmals wiederholen, dann geht es in den westlichen Teil der Stadt, um bei Thorn Informationen einzuholen. Weiterhin läßt man bei ihm die Mönchskutten mitgehen - sie werden später noch wichtig.

Elwingil

Jetzt wird dafür gesorgt, daß nur noch vier Personen in der Party sind (also notfalls Kyrian ausplündern und entlassen), dann geht es zum großen Platz im Nordosten, wo Erwans Tochter befreit wird. Auf dem Rückweg werden noch einige Utensilien gekauft und in einer Kneipe übernachtet. Dort sollte man auf

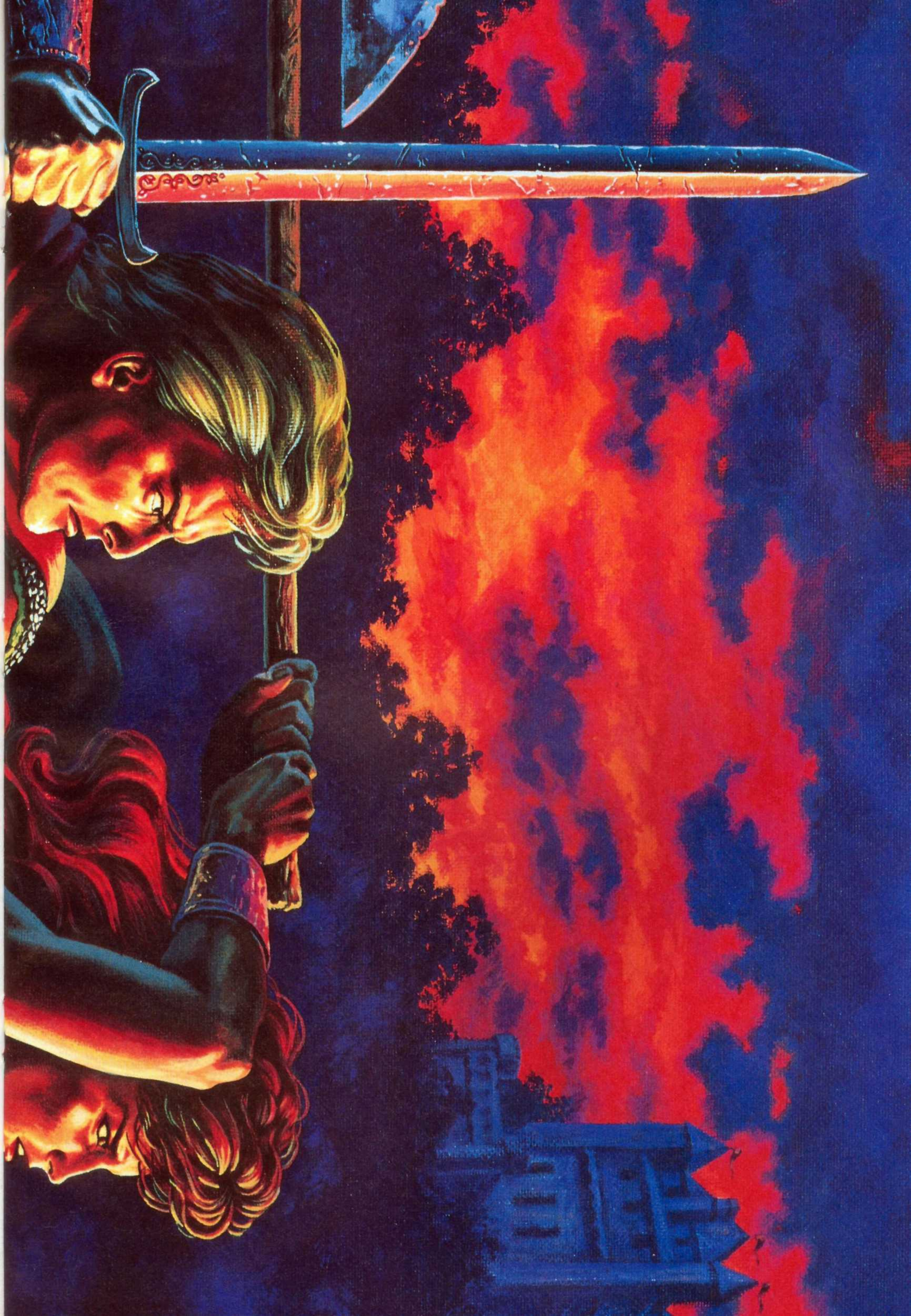


Legende zur Karte von Elwingil:

E....................Ein-/Ausgang
H............................Händler
T1....................GE-Training
T2.................Zaubersprüche
T3.....................IN-Training
T4..........magisches Seminar
K..............................Kneipe
ET..............Erwan's Tochter
I.......................Thorn (Info)

Legende zur Karte von Urshurak:

E....................Ein-/Ausgang
K..............................Kneipe
I.......................Olban (Info)
H............................Händler
T1.................Zaubersprüche
T2.....................IN-Training
T3....................KR-Training
T4....................GE-Training
T5..........magisches Seminar






INFOGRAMES
ASM
aktueller
software
markt


MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
ASM
aktueller
software
markt

Fortsetzung von Seite 80

keinen Fall Unknown, den finsteren Ritter anheuern.
Jetzt geht es zurück nach Halindor zu Erwan und man stellt fest, daß Aramir und Kyrian Deloria nicht ausliefern wollen. Also werden beide ausgenommen und entlassen oder abserviert. Deloria wird ihrem Vater ausgehändigt und man kassiert den Schlüssel. Jetzt erst heuert man Zeloran an, kassiert sein Geld, läßt ihn den Spruch "Bindung" auf seine Rune schreiben und stellt ihn ganz nach hinten. Zurück nach Elwingil, vor den Toren gespeichert, und dann Unknown in die Party aufgenommen. Er erhält das Langschwert und die magische Rüstung, anschließend wird abgespeichert.
Durch den Westausgang geht es bis zur Hecke und in nördlicher Richtung um sie herum wieder nach Westen. Bis zum Typ mit den Hörnern und den Feuerschalen, auf ihn stürmt man frohgemut zu, bindet ihn mit Zelorans Spruch und gibt ihm dann den Rest. Von Uldonyar geht es weiter nach Norden und um das Wasser herum nach Zendoria. Von dort in westlicher Richtung nach Baldaron und weiter nach Urshurak im Süden, dort wieder einen Einkaufbummel machen.

Urshurak

Außerdem sollte man in dieser Stadt auf dem großen Platz im Westen bei Olbar Informationen über ein magisches Schwert in Baldaron holen und Zeloran an einem magischen Seminar teilnehmen lassen. Nach einer Mahlzeit und der Übernachtung in der Taverne geht es weiter nach Norden, bis man in Kandomir angelangt ist. Dort ist im Norden eine Hütte, in der man die Rezepte für die Tränke bekommt. Man gibt sie Zeloran, der einen Blick darauf wirft, anschließend geht es durch das Dimensionstor nach Baldaron zurück.

Osghirod

Von dort aus wieder nacht Osten bis Silmatil und über die Brücke nach Aragarth. Und weiter nach Westen bis zur Hütte in Osghirod. Von ihr aus bewegt sich die Party nordwärts mit dem Blick nach Westen, bis sie hinter der Hecke nach Westen gehen kann. Abspeichern, und dann nach Westen bis zu dem Metallburschen, der gebunden und abserviert wird. Ist er Geschichte, schnappt man sich das Geld und den "visuellen Helm".

Fimnuirh

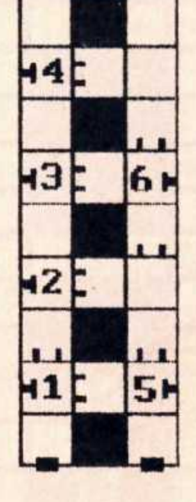
Nach einer Rast in Lotharia geht es nach Osten bis zur Lichtung im Wald von Fimnuirh, wo Brozl, der Echsenmann dank des Helmes kein Problem mehr ist. Die Ringe, die gegen Drachenatem immunisieren, werden natürlich eingesackt.
Dann weiter nach Norden, bis nichts mehr geht, dann nach Osten zur Brücke nach Rhudgast und weiter nach Osten bis Aragarth. Im Nordosten von Aragarth gibt es ein kleines Waldstück, in dem man einen Händler trifft. Von ihm erhält man für etwa 5000 Goldstücke ein Flakon mit Falltürspinnengewebe. Anschließend nach Osten über die Brücke nach Silmatil und weiter nach Zendoria zum östlichen Birkenwald. Dort ist im Norden ein Händler, von dem man im Tausch gegen die Schildkröte etwas Schildkrötensabber erhält.
Weiter geht es nach Halindor, wo abgespeichert wird. Dann besucht man so oft Elwingil und prügelt sich rum, bis man mindestens 20000 Goldstücke und Zeloran über 10000 Erfahrungspunkte hat. Dann zurück nach Halindor, abspeichern und Zeloran den Spruch "Geistiger Schild" lernen lassen. Dann nach Osten zum Typ mit den Feuerschalen, diesen auf die gewohnte Weise erledigt und weiter in den Nordosten des Birkenwaldes. Dort ist ein Dimensionstor, das wieder nach Elwingil führt.

Valathar und Fhulgrod

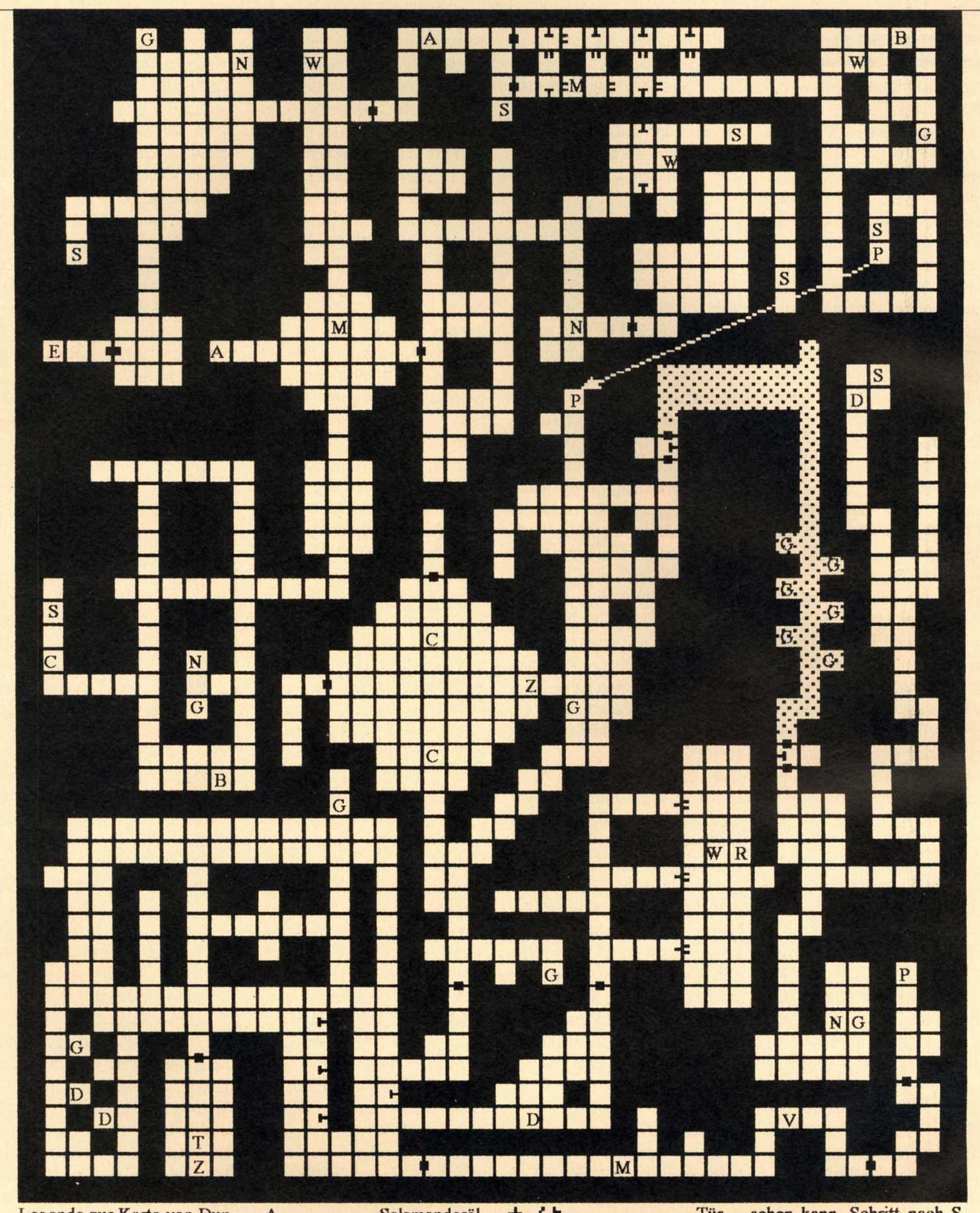
Dann geht's nach Süden durch Fhulgrod bis an den nördlichen Waldrand von Valathar. Der Waldrand wird in nördlicher Richtung abgesucht und man stößt auf Zach, einen weiteren Kameraden Jarrels. wenn man zweimal auf ihn zugeht, bekommt man zwei Flakons mit Krötenaugen. Weiter geht es nach Süden bis an das Ende des Waldes in Fhulgrod, dann nach Osten, bis man die die Lichtung mit dem Schwein erreicht. Hier mixt Kiriela den Trunk "Schwein zurückverwandeln" und gibt ihn dem Schwein. Es erscheint die Hexe Morgula, die den Spruch "Anti Krogh" beherrscht. Sheelda wird ausgeräumt und entlassen. Morgula wird in die Party aufgenommen, in der Mitte plaziert und schreibt den Spruch "Blitz" auf ihre Rune, anschließend wird abgespeichert.
Bei den folgenden Kämpfen sollte man die Kondition von Morgula stets im Auge behalten! Im Westen geht es aus dem Wald und am Waldrand immer nach Norden, wo die Party wieder auf Zach trifft. An ihm geht es vorbei nach Norden, bis man den Zauberer sieht. Dann einen Schritt nach Süden und abspeichern. Zeloran belegt nun jedes Partymitglied mit dem Spruch "Geistiger Schild" und Morgula tötet den Zauberer durch einige "Blitze".
Im Osten befindet sich schließlich der Eingang zu Dungeon II, vor dem noch eine kleine Rast eingelegt und ein Spielstand auf Diskette abgelegt werden.

Dungeon II

Dungeon II stellt den Eingang zu Ishar dar und ist der letzte große Abschnitt, den die Party bestehen muß. Also los!
Zunächst geht es nach Norden, wo ein Silberschlüssel (S1), ein Schatz und etwas Nahrung auf Abholung warten. (Die Schlüssel sollte man den Charakteren in der Reihenfolge, in der sie gefunden werden, in die Hände geben.) Dann geht es nach Osten bis kurz vor die erste Tür, wo im Süden der nächste große Kampf lauert. Anschließend schnappt man sich das Salamanderöl im Osten und geht dann weiter nach Süden, wo man nach dem Knick die Wasserspeierklaue, den Froschmistelzweig, den Silberschlüssel (S2) und den ganzen anderen Kram einsackt. Dann zurück in den Raum, in dem der Kampf war. Die Tür im Osten wird mit (S2) geöffnet. Im Nordosten findet sich ein Wurmesser für Unknown und ein weiterer Schlüssel (S3). Der nördliche Hebel wird betätigt, und man geht durch das südliche Tor - die Nahrung nicht vergessen. Dahinter folgt man dem Gang und findet den Schlüssel (S4).
Zurück im großen Raum geht es nach Norden, man schnappt sich das Wurfmesser und öffnet die Tür im Osten mit (S4) - und speichert sicherheitshalber mal wieder ab. Nachdem man das Salamanderöl eingesteckt hat, geht man nach Osten - mit Blick in Richtung Süden. Dabei fällt einem zwangsläufig der Golem auf, der gebunden und geprügelt wird. War er einmal, schnappt man sich den Goldschlüssel (G1) hinter ihm.
Im nun folgenden Labyrinth der Türen und Hebel geht man wie folgt vor:



Nachdem das störende Monster erledigt wurde, werden zunächst die Hebel 2, 1 und dann wieder 1 betätigt. Der Weg zu Hebel 6 ist jetzt frei, dieser wird betätigt und anschließend nochmals die Hebel 2 und 1. Dann noch Hebel 3 betätigt, und schon geht es weiter.
Im Osten sammelt man das Wurfmesser, die Wasserspeierklaue und den Schatz ein. Dann folgt man dem Gang nach Süden, bis man am Dimensionstor angekommen ist. Der Schlüssel (G2) wird eingesteckt und das Spiel gespeichert.
Sollte man weniger als 20 Flakons mit Salamanderöl haben, empfiehlt es sich, nochmals einen kleinen Abstecher nach Elingwil zu machen, um wieder ordentlich einzukaufen. Ansonsten - Augen zu und durch das Dimensionstor; dort hält man sich östlich, bis ein Raum mit einem Hebel an der Ostwand erreicht ist. Hier mixt Kiriela für jedes Mitglied einen Trank "Atemstillstand", danach wird der Hebel betätigt - das nun einströmende Gas ist Dank des Tranks kein Problem mehr. Die Schätze, die auf dem Weg liegen, werden eingesammelt, der nächste Hebel wird wieder betätigt und das Gas verschwindet. In diesem Teil des Dungeons finden sich dann noch ein Schlüssel (G3), Rattenhirne, Nahrung und ein Schatz. Auf dem Rückweg ist ein Trank nicht mehr notwendig.



Legende zur Karte von Dungeon II:

E....................Ein-/Ausgang
N............................Nahrung
G...............................Schatz
S............................Schlüssel
W......................Wurfmesser
M.................Monster (groß)

A....................Salamanderöl
B............Wasserspeierklaue
C.............Froschmistelzweig
D.........................Rattenhirn
Z........böser, böser Zauberer
V..........böser, böser Drache
R...................................Rune
T...........................Talisman
P....................Dimensionstor

.........................Tür
.......................Geheimtür
...............................Hebel
.................tötliches Gas

raus und am Waldrand Richtung N, wo wir wieder auf Zach treffen. An ihm vorbei nach N bis man den Zauberer sehen kann. Schritt nach S, saven.

Zeloran belegt nun jeden Charakter mit dem Spruch 'Geistiger Schild', und Morgula tötet den Zauberer durch einige 'Blitze'.

Im O befindet sich der Eingang zum Dungeon II, vor

Jetzt stattet die Party dem fiesen Zauberer einen Besuch ab und besiegt ihn nach der bekannten Methode. Schnell noch den Schatz und die Froschmistelzweige genommen, und weiter geht es Richtung Süden. Zwischendurch noch einen Schatz im Osten abgegeriffen, dann die nächste Tür mit (G1) geöffnet. Die Party folgt dem Gang und hält sich nördlich, bis wieder ein Schatz vor ihr liegt. Dann geht es in die südwestliche Ecke, wo es Rattenhirne und einen Schatz gibt. Die Türe im Süden des Abschnitts wird mit (G2) geöffnet, anschließend belegt Zeloran jeden Kämpfer mit einem "Geistigen Schild" und die Truppe stürzt in den Raum, schnappt sich den Talisman und rennt wieder aus dem Raum.
Jetzt geht es zu dem einzelnen Hebel im Osten, der betätigt wird. Die Party folgt dem mittleren Gang nach Osten, läßt die Rattenhirne mitgehen und betritt den großen östlichen Raum durch eine der drei Geheimtüren und findet ein Wurfmesser sowie die dritte Rune. Es geht zurück zum Gang mit den drei Hebeln, die in die Stellungen unten, oben, unten gebracht werden. Im südlichsten Gang wird die Party von einer Medusa erwartet, die nach bewährter Manier von Zeloran und Unknown beseitigt wird.
Beim weiteren Vorgehen sollte man die Party in Sachen Psyche und Kondition auf 100 bringen und jedes Mitglied mit einem der Ringe von Brozl ausstatten, ein Abspeichern wäre auch nicht schlecht. Denn hinter einer der Ecken lauert ein Drache, der recht hinterhältig ist. "Blitze", "Feuerbälle", "magische Raketen", "brennende Hände" und gezielte Hiebe setzen das Untier jedoch außer Gefecht. Die nächste Tür wird mit dem zuletzt gefundenen Schlüssel geöffnet, anschließend zieht die Party die Mönchskutten über, da sonst die letzte Tür nicht passiert werden kann. Vor dem Dimensionstor, das die Party nach Ishar teleportieren wird, werden die Charakter nochmals geheilt und der Spielstand gesichert.

Ishar

In Ishar wird die Party nach jedem Kampf geheilt und abgespeichert. Nach der Feuerball-Falle werden die Charaktere auf den Endkampf mit Krogh vorbereitet. Alle Mitglieder müssen restlos kuriert sein, Unknown muß eine Kondition von 100 haben und Zeloran, Kiriela, Morgula und Dorian in ihrer Psyche auf 100 stehen. Weiterhin schreibt Morgula auf ihre Rune noch den Spruch "Anti Krogh". Zeloran belegt alle Mitstreiter mit dem "geistigen Schild", und der Endkampf kann beginnen:
Morgula benutzt solange "Anti Krogh", bis ihre Psyche auf Null ist, anschließend drischt Unknown auf Krogh ein, bis dieser das Zeitliche gesegnet hat. Ist Krogh endlich besiegt, ist Ishar befreit und der Party ist Ehre und Ruhm gewiß... ■

David B./Mirko Z./Marc Z.

Tränke und ihre Zutaten

A: Krötenauge
B: Salamanderöl
C: Froschmistelzweig
D: Rattenhirn
E: Wasserspeierklaue
F: gepulverte Drachenknochen

SCHLOUMZ (körperliche Regeneration): B, C, E, E.

GHOSLAM (geistige Regeneration): B, C, D.

WORGAZ (Atemstillstand): B, B, C, E, F.

ARBOOL (Schwein zurückverwandeln): A, B, C, F.

Commander Keen 4

Mit einem Diskettenmonitor kann man sich an den gespeicherten Spielständen vergreifen und sich die Anzahl der Leben oder der Schüsse nach Belieben einstellen. ■

Christian Seidl



Cheat für Commander Keen 4

```
Pfad=C:\KEEN4\
Datei=SAVEGAMEX.CK4
                                                   Name des Spielstands
                           Hex Codes                            ASCII-Werte
(0000)  43 4B 34 00 C9 A0 01 00 [4D 61 72 75 73] 00 00 20   CK4 ╓á [Marus]
(0010)  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00 00
(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 0B 00 33 00 00           @ 3
(0030)  01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
(0040)  01 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 00
(0050)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0060) [70 A0] 02 00 00 E2 04 00 [93] 00 [18] 00 01 00 [06] 00   pá  Γ ô
Bytes für Score!            Schuß      Drops     befreite
SIND VERDREHT!!                                  Zauberer

(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 0D 00 [10] 00 01 00 00 00
                                      Leben

           ALLE ZAHLEN IM HEX-FORMAT!!

(0080)  0A 48 CD AB 50 03 3E 04 CD AB 04 00 51 02 CD AB   H=½P>=½ Q=½
(0090)  49 00 3E 04 0B 03 0C 03 0D 03 CD AB 12 00 3E 04   I >
```

Das schwarze Auge

Vorsicht, Falle!!! Es gibt zwei Stellen im Spiel, an denen man verflucht wird, ohne es direkt zu merken - außer vielleicht an der Tatsache, daß man in keinen Dungeon mehr reinkommt. Die kritischen Stellen befinden sich einmal in der Höhle der Spinnen zwischen Skjal und Ottarje, hier sollte man die Spinnenbrut auf keinen Fall anzünden. Weiterhin sollte man den Dämon in der Kiste auf dem Totenschiff am Leben lassen, da man sonst ebenfalls verflucht wird.
Heilung für den Fluch gibt es keine, allerdings kann man sich im Notfall so profaner Dinge wie eines Diskettenmonitors bedienen. Mit ihm wird der verfluchte Spielstand bearbeitet, indem an der relativen Adresse 5E2h die nach einem Fluch dort stehende 02h in eine 00h verwandelt wird. Anschließend sollte alles wieder in Ordnung sein.
Wer sich noch keinen Update besorgt hat, der sollte dies schleunigst tun, denn in der Version 1.00 gibt es zwischen Oberorken und Felsteyn einen saftigen Absturz. ■

M. Müller/Attic

Wer mit seinem Zufalls-Helden nicht so ganz zufrieden ist, der darf sich jetzt seine Typen nach Wunsch clonen. Ein Hex-Editor macht es möglich, untenstehende Übersicht zeigt, wo welches Gen zu setzen ist.
Oder noch besser: Wenn man sich nicht lange auf die Suche nach den recht fähigen NPCs im Spiel machen will, kann man sie gleich zu Anfang in die Party aufnehmen - allerdings nur unmittelbar nach der Installation des Spieles. Dabei wird nämlich ein Verzeichnis namens *TEMP* erzeugt, das während der Installation als Zwischenspeicher dient. Zwar wird das Ding nach der Installation wieder aufgeräumt, den Inhalt kann man jedoch mit einem geeigneten Tool, etwa *UNDELETE*, wiederherstellen. Interessant sind die Dateien mit der Endung **.NPC*, denen man nach ihrer Wiederherstellung den Typ **.CHR* verpaßt und sie in das DSA-Verzeichnis kopiert. Anschließend können die erfahrenen Kämpfer sofort in die Party aufgenommen werden. (Hier noch die vollständigen Namen der Herrschaften, der erste Buchstabe muß bei der Rettung neu eingegeben werden: Erwo, Garsvik, Harika, Nariell, Curian, Ardora.). ■

Marc Emminger/Sven Hegener

```
0000(0000)              Name des Helden
0016(0010) 00 BE GS GR XX XX XX ST XX XX XX XX XX XX 00 00
0032(0020) 00 00 00 00 MU MU 00 KL KL 00 CH CH 00 FF FF 00
0048(0030) GE GE 00 IN IN 00 KK KK 00 AG AG 00 HA HA 00 RA
0064(0040) RA 00 GG GG 00 TA TA 00 NG NG 00 JZ JZ 00 LE 00
0080(0050) LE 00 AE 00 AE 00 MR XX XX AT XX XX XX XX XX XX
0096(0060) XX XX XX XX PA XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Legende: BE: Beruf: 01 = Gaukler(in)     07 = Hexer(in)
                    02 = Jäger(in)       08 = Druide (Druidin)
                    03 = Krieger(in)     09 = Magier(in)
                    04 = Streuner(in)    0A = Auelf(e)
                    05 = Thorwaler(in)   0B = Firnelf(e)
                    06 = Zwerg(in)       0C = Waldelf(e)
         GS: Geschlecht (0=m;1=w)
         GR: Größe
         ST: Stufe

         MU: Mut-Wert                    AG: Aberglaube-Wert
         KL: Klugheits-Wert              HA: Höhenangst-Wert
         CH: Charisma-Wert               RA: Raumangst-Wert
         FF: Fingerfertigkeits-Wert      GG: Goldgier-Wert
         GE: Gewandtheits-Wert           TA: Totenangst-Wert
         IN: Intuitions-Wert             NG: Neugierde-Wert
         KK: Körperkraft-Wert            JZ: Jähzorn-Wert

         LE: Anzahl der Lebenspunkte
         AE: Höhe der Astralenergie
         MR: Magieresistenz
         AT: Attacke-Wert                PA: Paradewert
```

Finanzprobleme? Die müssen nicht sein! Nach dem Start in Thorwal begebe man sich in den Dungeon unter der Kämpferakademie und lasse sich verwunden. Dann ab in den Tempel und dort das gesamte Vermögen gespendet, aber nicht gebetet. Die Aktion scheint gut fürs Karma zu sein, denn nach einem Besuch bei irgendeinem Heiler überzieht man zwar sein Konto, ist aber hinterher dank des negativen Kontostands unbegrenzt kreditwürdig.
Wer lieber etwas ehrlicher sein will, der kann sich das Preisgefälle auf den beiden Märkten von Phexcaer zunutze machen: Am Kräuterstand des westlichen Marktes ordentlich feilschen und soviele Schurinknollen kaufen, wie man tragen kann. Diese werden dann auf dem östlichen Markt nach erneutem Feilschen gewinnbringend verkauft. Da jeden Tag Markt ist, kann man dieses Spielchen wiederholen, bis man schwarz wird. ■

Th. Hümmer/Ph. Geißler

Und noch einige generelle Tips:
Der Zauber "Adleraug und Luchsohr" in der Sparte Hellsicht bewirkt eine dauerhafte Steigerung der Sinnesschärfe-Werte um den Wert 7 und kann beliebig oft angewendet werden.
Ein Besuch im Tempel kann zum Erbitten von Wundertaten des jeweiligen Gottes genutzt werden. Falls der Gott beim ersten Mal seine Gnade noch verweigert, einfach weiterbetteln, denn irgendwann gibt der Knilch doch nach. Solche Hartnäckigkeit hilft auch bei verschlossenen Türen in den Dungeons: Auch unbegabte Helden können mit etwas Geduld und Dietrich solche Türen öffnen.
Auch sollte möglichst nur in einem Tempel abgespeichert werden, da sonst jeder Held einen Abenteuer-Punkt verliert. (Im Phex-Tempel in Phexcaer wird leider immer ein Punkt abgezogen.) Wer auf Wunder von den Göttern hofft, kann sich bei Phex und Swafnir einige Spenden sparen, da diese unbrauchbare oder gar keine Wunder wirken. Der Travia-Tempel dagegen ist sehr praktisch, wenn mal einer der Helden das Zeitliche gesegnet hat. Einfach etwas spenden und dann solange um ein Wunder bitten, bis der Typ wieder atmet.
Beim Heiler werden oftmals teure Zaubertränke angeboten, die etwa 10 LE-Punkte regenerieren, 9 bis 14 Dukaten kosten und beim Herumschleppen ziemlich viel Platz verbrauchen. Das "Wirselkraut" ist genauso effektiv, meistens etwas billiger und wesentlich leichter. Also Hände weg von den Flaschen, auch wenn's Mehrwegflaschen sind...
Gifte aller Art sollte man bevorzugt auf Fernwaffen wie Bogen, Armbrust oder Wurfsterne schmieren, die Wirkung hält mindestens fünf Schüsse oder Würfe lang an. Allerdings sollte man darauf achten, das Zeug erst kurz vor der Verwendung aufzutragen.
Hängt man mal in einem Dungeon fest und weiß todsicher, daß irgendwo ein Ausgang in Form einer Geheimtüre sein muß, so stellt man das Mitglied mit dem höchsten Wert für Sinnesschärfe an die erste Position und klappert die Wände systematisch ab. Nicht nur anschauen, sondern auch mal dagegenrennen. Bei Bedarf den Zauber "Adleraug und Luchsohr" anwenden.
Bei den Kämpfen gibt es einen kleinen Programmfehler, den man sich zunutze machen kann. Normalerweise kann man nur Feinde beschießen, die in einer Linie mit der eigenen Figur stehen. Dies ist allerdings nur beim ersten Anvisieren nötig. Wählt man für die nächste Runde den Punkt "Alte Optionen", bleibt der Typ auch weiterhin anvisiert, selbst wenn er sich inzwischen bewegt hat oder eine andere Figur im Wege ist. ■

Holger Pidde/Sascha Hadidane

Magic Candle II

Hier sind einige Tips für angehende Abenteurer.
Zu Beginn des Spieles sollte man Telermain genau erforschen, mit allen (!) Leuten reden und sich laufend Notizen machen. Anschließend geht es zum Schloß Oscruhn, wo ebenfalls alle Bewohner interviewt werden. Als Mitstreiter sind Lady Subia (nur mit ihr findet man das Elfendorf LLendora), Rimfiztrik, Rexor und Sir Gustron zu empfehlen, erste Kampferfahrung kann man in den beiden Leveln des Kellers sammeln. (Dort sollte man auch Sakar in die Party aufnehmen.)
Bevor man sich in die Dungeons wagt, sollte man auf gute Ausrüstung achten. Auch auf solche Kleinigkeiten wie Nahrung, Kräuter

Fest-Platte

5.25" Floppy für AMIGA, extern 99.-

Fest-Platte, mit 40 Mega-Kalorien, einer maximalen Zugriffzeit von 15 min (solange der Braten noch heiß ist), Intern - oder bei schönen Wetter auch extern einsetzbar (z. B. bei der Grillparty), voll kompatibel mit allen gängigen Weinsorten. Gibt's bei jeden guten Metzger.

Festplatten und Floppylaufwerke für ATARI und AMIGA

Fest- und Wechselplatten 2 Jahre Garantie	ATARI ICD-Controller und Treibersoftware		AMIGA BOIL3 Treibersoftware, sehr schnell, A300 a. A.		Floppylaufwerke TEAC - Diskettenlaufwerke 1 Jahr Garantie	
Quantum Festplatten	ST, Extern	MEGA ST	A 500	A2000	ATARI	
52 MB, 17 ms, 64 KB Cache	858.-	598.-	748.-	648.-	3.5"/720 KB	158.-
85 MB, 17 ms, 32 KB Cache	978.-	728.-	878.-	778.-	3.5"/1.44 MB	178.-
127 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1048.-	798.-	948.-	848.-	5.25"/1.2 MB	178.-
120 MB, 16 ms, 256 KB Cache	1248.-	998.-	1148.-	1048.-	HD Modul	69.-
170 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1298.-		1198.-	1098.-	AMIGA	
SyQuest Wechselplatten					5.25"/880 KB	99.-
44 MB, 20 ms, 8 KB Cache	1098.-		1128.-	898.-	3.5"/880 KB	149.-
88 MB, 20 ms, 32 KB Cache	1248.-		1378.-	1048.-	3.5"/1.64 MB	228.-

FSE
Computer-Handels GmbH
Schmiedstraße 11
6750 Kaiserslautern
☎ 0631/3633-101 Fax 60697

Preise gültig ab 10.10.1992



(Sermin, Gonshi, Nift, Mirget, Luffin, Turpin, Loka) und Dietriche. Weiterhin gehört mindestens eine Schaufel ins Inventar. An Zaubersprüchen empfehlen sich Angriffs-Sprüche wie *Zapall, Fireball, Shatter* oder *Zefoar*, aber auch andere Sprüche *(Walkwater, Pierce, Restsoul, Repel, Invisibility, Energy, Ressurect)* können nicht schaden.
Natürlich müssen diese Sprüche erst gelernt werden, Rimfiztrik besitzt zu Anfang nur das Buch *Felmis*. Zum Glück kann man in der *Wizard Lodge* in Telermain die Bücher *Sabano, Ishban* und *Demaro* zwecks Studium mieten, in Llendora werden die Bücher *Demaro, Ishban, Sabano* und *Zoxinn* zur Einsicht bereitgehalten. In Ketrop können bei Faranim die Bücher *Sabano* und *Demaro* erworben werden, in Llendora verkauft Estefaz das Buch *Vannex*. Wer genügend Zeit und Kohle hat, kann sich von Naendix in Ussa alle Bücher besorgen lassen - das dauert aber drei Wochen...
Eines der Ziele sollte es sein, die Götter zu erwecken, da sie die Party befördern können. Dazu benötigt man die passenden magischen Worte, die in den Tempeln zu finden sind. Marior, der Gott des Meeres, ruht beispielsweise in *Cellar 1* unter Schloß Oscruhn, das Zauberwort für ihn lautet *Ranalamma*. Ghartel, Gott des Heldentodes kann mit *Banishabbat* wiederbelebt werden.
Um die Tür nach Deraum unter Schloß Oscruhn zu öffnen, muß man zunächst mit dem Zauberer Ziyx auf Rondl Island reden. Dieser verweist auf den Zauberer Shann auf Mariz Island, der den passenden Schlüssel hat und ihn gegen das Paßwort *Hefriti* rausrückt. Der Zauberer Faranim in Ketrop kennt das Wort, mit dem man den Turm von Shann öffnet - es lautet *Frilkenatz*.
Um die Zwergenminen Drakhelm unter den Gizra Mountains zu betreten, muß das Paßwort *Nokarvahim* geflüstert werden. Für die nähere Erkundung der Minen sollten der Zauberer Eflun und der Zwerg Kruga mitgenommen werden.
Noch eine kleine Randbemerkung zum Thema Orcs: Die Orc-Stadt Glusaga kann man nur betreten, wenn man den *Disguise-Spell* benutzt. Der gefangene Orc Buzbazgut aus dem Schloß Oscruhn sollte in die Party aufgenommen werden, da er sich später als nützlich erweist. ■

Jörg Borchert

Magic Pockets

Punktesammeln leicht gemacht: Hat man in einem Level erstmal 50 Münzen gesammelt, fällt alle zehn Wirbelstürme eine Münze im Wert von 1000 Punkten aus der Tasche.
In Level 6 und 8 findet man *Gobstopper*, die wie Gummibälle aussehen. Hat man einen gefunden, sollte man einen Cocktail einsammeln, die Tasche anschwellen lassen und dann loslassen. Das Ergebnis sind Massen von *Gobstoppern*, die zu Münzen und Süßigkeiten werden.
Recht ergiebig ist auch der 'lebende Weingummimann'. Er erscheint, wenn man es schafft, ein gefangenes Monster in fünf Weingummimänner zu verwandeln. (Dazu muß man fünfmal aus großer Höhe schräg auf das Monster springen, wenn im Killcounter der Gummimann angezeigt wird.) Schnappt man das Kerlchen dann, winken 5000 Punkte. Satte 20000 Punkte gibt es, wenn man sich in Level 8 auf die Ausgangstüre stellt und die herabfallende Torte fängt.
Im dritten Geheimraum des ersten Levels kann man einen goldenen Kelch einsammeln. Er versorgt mit sämtlichen Extras und verwandelt alle Unholde in Süßigkeiten. Silberne und bronzene Kelche sind Power-Ups, wirken aber auch als Level- und World-Warps.
Vor dem zweiten Bonusraum von Level 1 sollte man ein Monster fangen, damit der Itemzähler auf 'Silberstern' steht. Dann fängt man im Bonusraum die Fledermaus, sammelt den Silber- und den Goldstern auf und setzt den dadurch entstehenden Teleporterhelm auf - schon wird gewarpt.
In Level 2, Welt 1 klettert man von der obersten Plattform aus über die Wolke ein Stockwerk höher und sammelt dort den Silberstern ein. Anschließend werden Monster abgeballert, bis der Goldstern im Zähler erscheint. Dann in den Bonusraum teleportiert und den Benzinkanister geschnappt. Nochmals das übliche Spiel mit den Monstern bis der Goldstern erscheint, dieser wird aber noch nicht aufgenommen. Stattdessen wird nochmals ein Monster geschnappt, das einen Silberstern ausspuckt, anschließend wird der Zähler wieder auf 'Goldstern' gebracht. Jetzt die beiden schon vorhandenen Sterne einsammeln und teleportieren. Im Bonusraum wird die fleischfressende Pflanze gefangen, bevor der Goldstern geschluckt wird, sollte erst noch ein Silberstern organisiert werden.
Um an Bonus und Warp in Welt 1 des dritten Levels zu gelangen, muß zunächst der Taucherhelm organisiert werden. Mit ihm schwimmt man zu den beiden Seen ganz links. Im ersten See ist der Bonusraum, im zweiten der Warp. Um ihn zu aktivieren, muß man ganz nach links schwimmen, die Torte und den silbernen Kelch nehmen und dann den Teleporter-Helm aufsetzen. ■

N. Joka/D. v. Schenckendorff

Robin Hood

Zumindest auf dem Amiga kann man sich das Spiel etwas erleichtern, wenn man bei gedrückter ALT-Taste bestimmte Zahlen eintippt: 166 macht Robin sofort zum Helden, 828 poliert das Image auf, 103 bringt das Liebesleben in Ordnung und 659 ruft Robins Freunde zu Hilfe. ■

Michael Steiner

Conquest of the Longbow

Und noch ein Robin, diesmal der von Sierra. Wer immer noch an den Rätseln des Baummannes scheitert, findet hier die Antworten:
'High born...' - SNOW
'Golden treasures...' - HIVE
'I am a window...' - EYE
'I am the heart...' - WOOD
'I am twofaced...' - MONEY
'My first master...' - FUR ■

Martin Siegel

Space Crusade

Wenn die werten Herrschaften mal wieder kurz vor dem Ableben sind, kann ein dezenter Modulpoke für neuen Schwung sorgen. Hier sind die Adressen für die jeweiligen Gruppen, allerdings sollten nicht mehr als neun Lebenspunkte eingetragen werden:
Imperial Fists:
Meller: $179B
Steinburg: $17BF
Price: $182B
Shellan: $1807
Reice: $17E3
Ultra Marines:
Goldstock: $1883
Harris: $18EF
Brekken: $18CB
Keifer: $18A7
Hart: $1913
Blood Angels
Fielding: $16B3
Ordellen: $16D7
Ozman: $171F
Fargo: $1743
Tenzer: $16FB ■

Michael Behringer

Dyna Blaster

Kleiner Cheat für den Amiga gefällig? Dann im Pausenmodus *BOMBERMAN* eintippen. Von nun an hat man volle Bewaffnung, die Funktionstasten F1 bis F8 wählen die Welt aus, die normalen Tasten 1 bis 8 die Substage und mit F9 darf man sich die Endsequenz reinziehen. ■

Sven Schreiber

Global Effect

Um ein Cheatmenü auf dem Amiga zu aktivieren, gibt man während des Spiels *PLENTZ MORE WHERE THAT CAME FROM* ein (inklusive Leerzeichen. Anschließend kehrt man mit dem zweiten Button von links ins CLI zurück. Dort findet man im Menü zu *Global Effect Zzzz* den neuen Menüpunkt. ■

Sven Schreiber

Dungeons of Doom

Wird dieses Spielchen mit dem zusätzlichen Parameter *CMBCYB* gestartet, ziehen die Helden perfekt ausgerüstet los. Gibt man (zusätzlich) *MAPDISPON* an, kann durch Drücken von *SHIFT-V* eine Karte aufgerufen werden. (Allerdings gehen dann die Punkte verloren.). ■

T. Zafiridis



Premiere

Ein Cutter hat's nicht leicht, gleiches gilt auch für streßgeplagte Spieler, die so einen Typen durch die Gegend zu steuern haben. Kurz vor dem Herzinfarkt sollte man in Erwägung ziehen, im Hauptscreen gleich nach dem Vorspann das Wörtchen *SPARKPLUGS* einzutippen. Anschließend kann man seinen Helden beliebig oft über die Klinge springen lassen und kommt mit der Space-Taste auch noch ein Level weiter. ■

Chris Koch

Apidya

Wer seine flotte Biene schon immer mal in Zeitlupe sehen wollte, der drücke bei gedrückter *Help*-Taste auch noch *Del*. ■

Christian Frunzke

Ugh!

Wenn man sich die Paßwörter so anschaut, müssen die Programierer wohl stellenweise auf einem harten Monty-Python-Trip gewesen sein... ■

Volker Schulze

Conquestador

Zumindest auf dem Amiga gibt es einen kleinen Programmierfehler, der recht praktische Konsequenzen hat:

Wenn man in eine Kampfhandlung mit einer gegnerischen Flotte verwickelt ist, sollte man ein Schiff mit einer Marineeinheit so an einem gegnerischen Boot plazieren, daß man es entern kann. Sobald man wieder am Zug ist, sollte man als letzte eigene Aktion mit besagtem Schiff das gegnerische Boot entern. Wenn es klappt, hat man Pech gehabt, denn wenn der Gegner das Boot erobert, kommt es beim Rücksprung aus der Programmschleife zu einem kleinen Irrtum. Der Spieler kann nun nämlich die Steuerung der Computerflotte übernehmen. Jetzt kann man je nach Belieben die gegnerischen Schiffe sich selbst versenken lassen - oder noch besser, man steuert sie aus dem Kampfgebiet. Dann ist die Flotte des Spielers Sieger und man erhält zusätzlich noch die sich außerhalb der Kampffläche befindenden Boote als Gewinn. So kann man jede gegnerische Flotte schon beim Verlassen des eigenen Hafens erobern und sich in aller Ruhe an die Erkundung und Eroberung der Welt machen. ■

Rainer Niehaus

1 FREISCHTIEL
2 SELBSTLAEUFER
3 HENNABREGGL
4 PFANNEHEISS
5 SOICHGOMBASEPP
6 2PFUNDHACKFLEISCH
7 DOGODDERDEIG
8 SPAMSPAMBEANSNSPAM
9 SEMPRINI
10 PROFRJGUMBY
11 CONFESS
12 MITTERMEIER
13 DIESCHNICKIANGST
14 INTRESTINGPEOPLE
15 INSURRANCESKETCH
16 ITSTHEARTS
17 ARTHURWOSHEDS
18 HAROLDTHESHEEP
19 PICASSOONBICYCLE
20 SPANISHINQUSITION
21 LUIGIVERCOTTI
22 JIMMYBUSARD
23 KENCLEANAIRSYSTEM
24 JOHANNGAMBOLPUTTY
25 TRAINSPOTTING
26 BICYCLEREPAIRMAN
27 IRUINGCSALTZBERG
28 THEENDBERG
29 HOWTOFLINGANOTTER
30 THECATSATONTHEMAT
31 CONFUSEACATLTD
32 DISTRACTABEE
33 MITTELSCHMERTZ
34 INSPECTORTIGER
35 LOOKOUTOFTHEYARD
36 FISHREQUISITTTTE
37 ARTHURFIGGIS
38 CRUNCHYFROG
39 SPRINGSURPRISE
40 WALLYWIGGIN
41 SIXTEENTONWEIGHT
42 RASPBERRYKILLER
43 SCOTTOFTHESAHARA
44 BISHOPOFEASTANGLIA
45 POLLYTHEEXPARROT
46 EWANMCTEAGLE
47 ASCOTSMANONAHORSE
48 KEITHMANIAC
49 NOTGOOGENOUGH
50 STILLNOTGOODENOUGH
51 NUDGENUDGE
52 THEWOODPARTY
53 THESENSIBLEPARTY
54 ADOPADAPTNIMPROVE
55 HELLOSAILOR
56 ARTHURTREE
57 ABLOCKOFWOOD
58 LIONTAMING
59 RONOBVIOUS
60 CHANNELJUMP
61 TUNNELINGTOJAVA
62 MAURICEZATAPATIQUE
63 KENBIGGLES
64 ALIBAYAN
65 KENDOVE
66 TIDDLES
67 THENAKEDANT
68 KENSHABBY
69 ALBATROSS

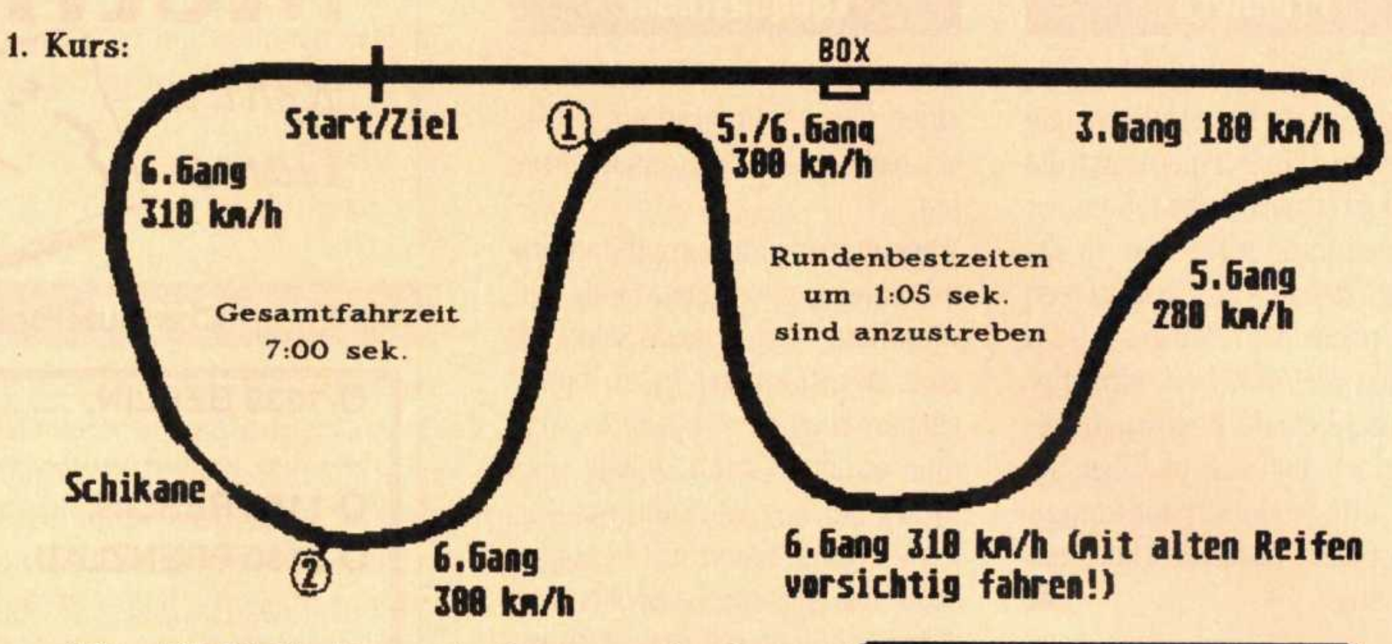
Vroom

Hier nun einige Tips und Tricks sowie alle Streckenkarten für die ST/STE- und die Amiga-Version:

Allgemeines

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Geht der Sprit zu Ende, sollte man vor dem Tankstopp schauen, ob die Box leer ist. Je nach Reifenzustand ist ein Wechsel des Gummis dabei oft ratsam. Von den beiden Mauseinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlichen Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen, da sie wesentlich präziser ist. Das Reifenquietschen ist zwar ein toller Geräuscheffekt, bringt aber den schnellen Reifentod.
Beim Lenken gilt: Niemals ruckartige Bewegungen machen, denn je kleiner der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin (Stichwort: Ideallinie). Geht man zu schnell in eine Kurve, niemals gleichzeitig scharf lenken und bremsen, sonst geht es ab in die Botanik. Knallharte Bremsmanöver mit blockierenden Reifen am besten unterlassen. Die Bremsanzeige im Cockpit einfach ignorieren - bringt nämlich nichts. Vor dem Bremsmanöver sollte man es erstmal mit Gaswegnehmen probieren, das reicht meistens schon aus. Beim Überholen gilt die Devise: Lange Geraden sind die Überholspuren der Rennstrecke. Gerade am Kurvenausgang vor diesen Geraden beschleunigt der Computer nahezu perfekt. In der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu riskant fahren, ein Unfall killt sofort den Traum von der Pole Position und man geht gleich mit zerschundenen Reifen ins Rennen. Deshalb ist es besser, ohne Unfall und quietschende Reifen die Runde zu überstehen. So kann man nämlich von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zieldurchfahrt mit einer

1. Kurs:



(1) : Möglichkeit zum Ausbremsen, da die Computerfahrer hier unnötig bremsen

(2) : Minischikane mit Bäumen, also nicht zu hastig lenken!

STRECKE Nr.1 FUJIJAMA JAPAN

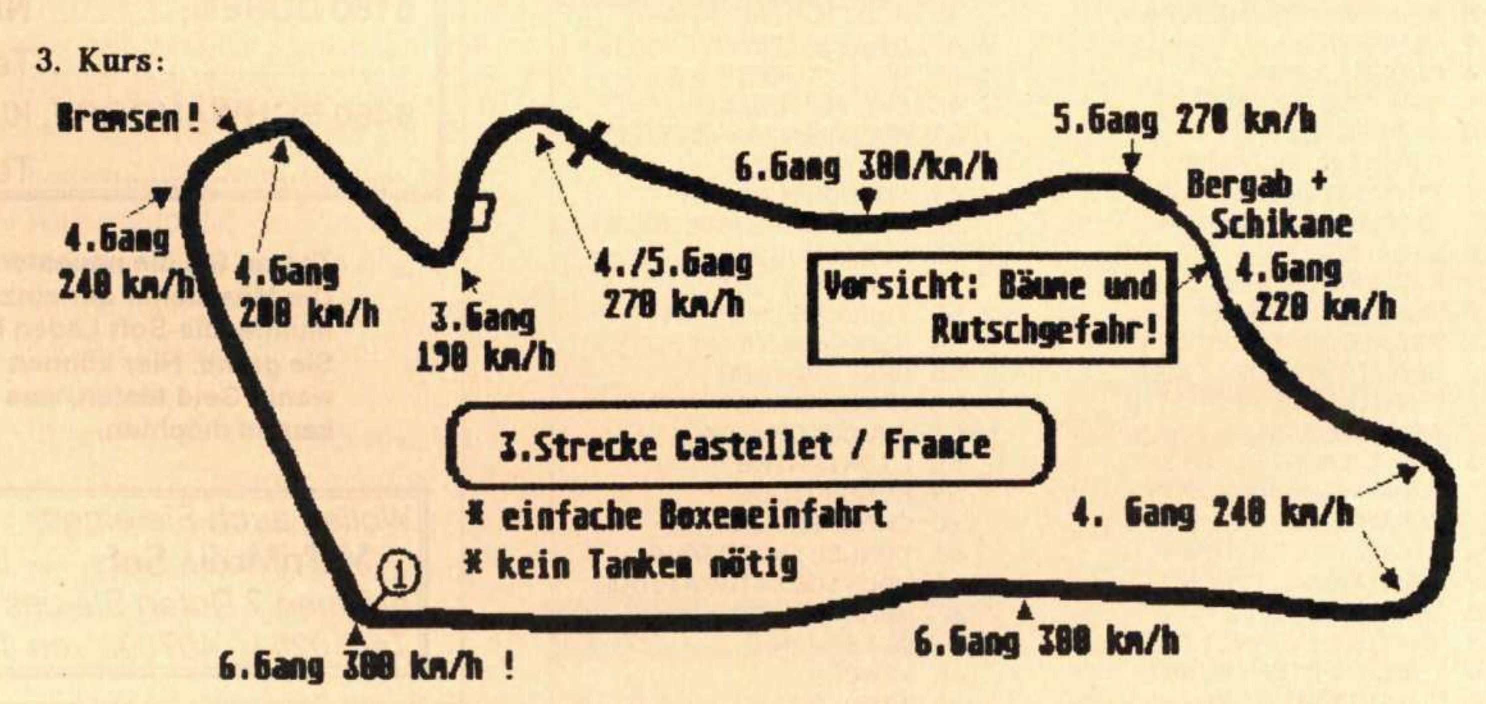
* einfache Boxeneinfahrt
* kein Tanken nötig

2. Kurs:



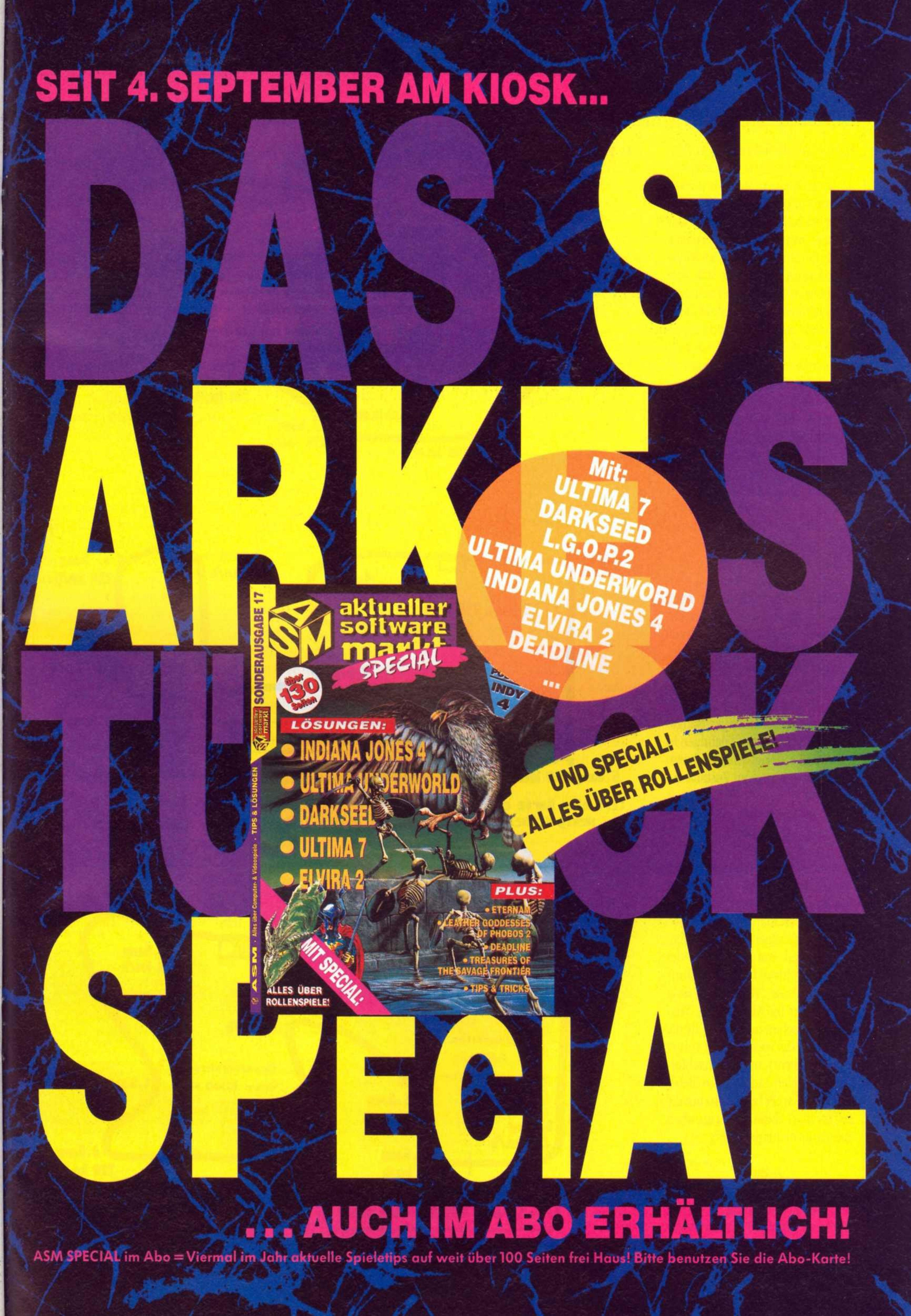
(1) : überraschend auftauchende Kurve hinter Hügel nach rechts

3. Kurs:



6.Gang 300 km/h !

(1) : Hier kann man mit Vollgas die Kurve schneiden, wenn kein fremdes Fahrzeug in der Nähe ist (aber Vorsicht vor dem hellen Schild!)



SEIT 4. SEPTEMBER AM KIOSK...
DAS STÄRKSTE STÜCK SPECIAL
Mit:
ULTIMA 7
DARKSEED
L.G.O.P.2
ULTIMA UNDERWORLD
INDIANA JONES 4
ELVIRA 2
DEADLINE
...
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 17
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TIPS & LÖSUNGEN
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
INDIANA JONES 4
ULTIMA UNDERWORLD
DARKSEED
ULTIMA 7
ELVIRA 2
INDY 4
PLUS:
ETERNAM
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
DEADLINE
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
TIPS & TRICKS
MIT SPECIAL:
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!
UND SPECIAL!
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Spitzenzeit absolvieren. Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich jede Chance, nach vorn zu kommen, gleich nutzen. Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen anschickt, so kann man ihn mit einem leichten Slalomkurs behindern. Aufpassen sollte man ab Runde 2 auf überrundete Fahrer, die sind extrem langsam und man ist schneller dran als einem lieb sein kann. Die Soundeffekte sind dabei eine große Hilfe.

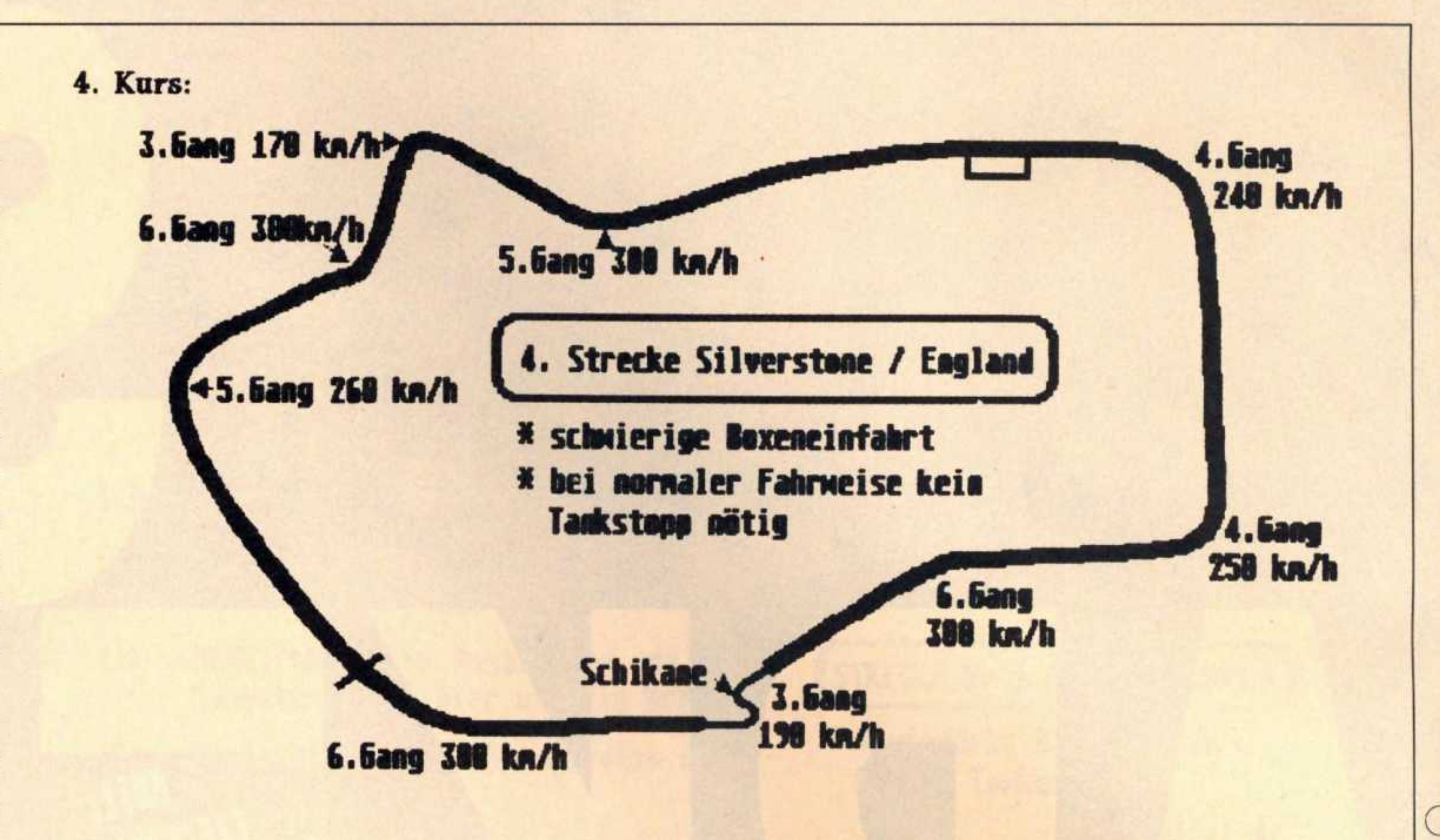
Oft lohnt es sich nach einer mißlungenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen. Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit wieder wettgemacht. Zu den Karten: Die Kurvennummerierung gilt ab dem Start. Die Geschwindigkeitsangaben sind Richtwerte, wichtiger ist der richtige Gang. Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig.

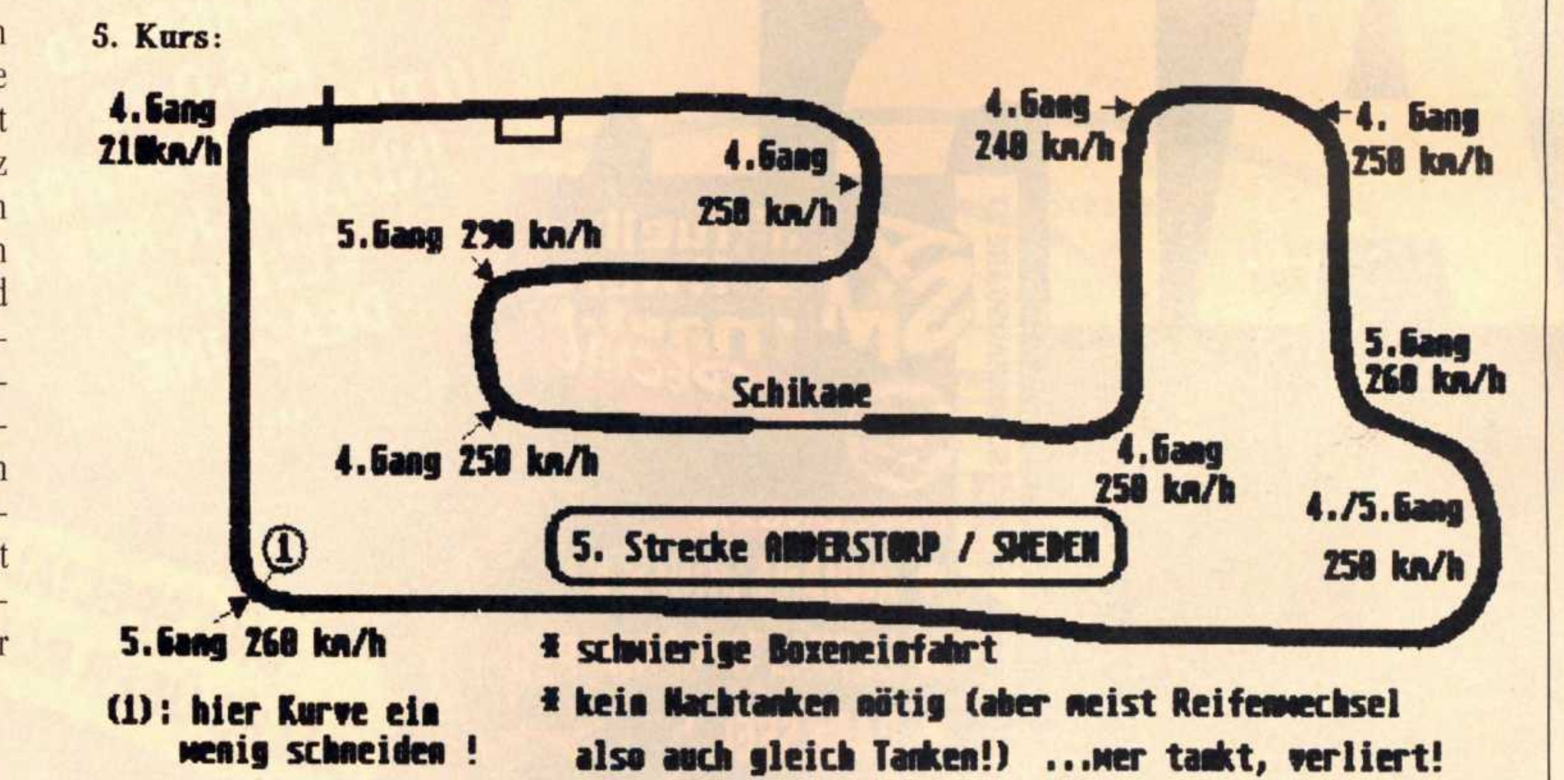
Fujijama

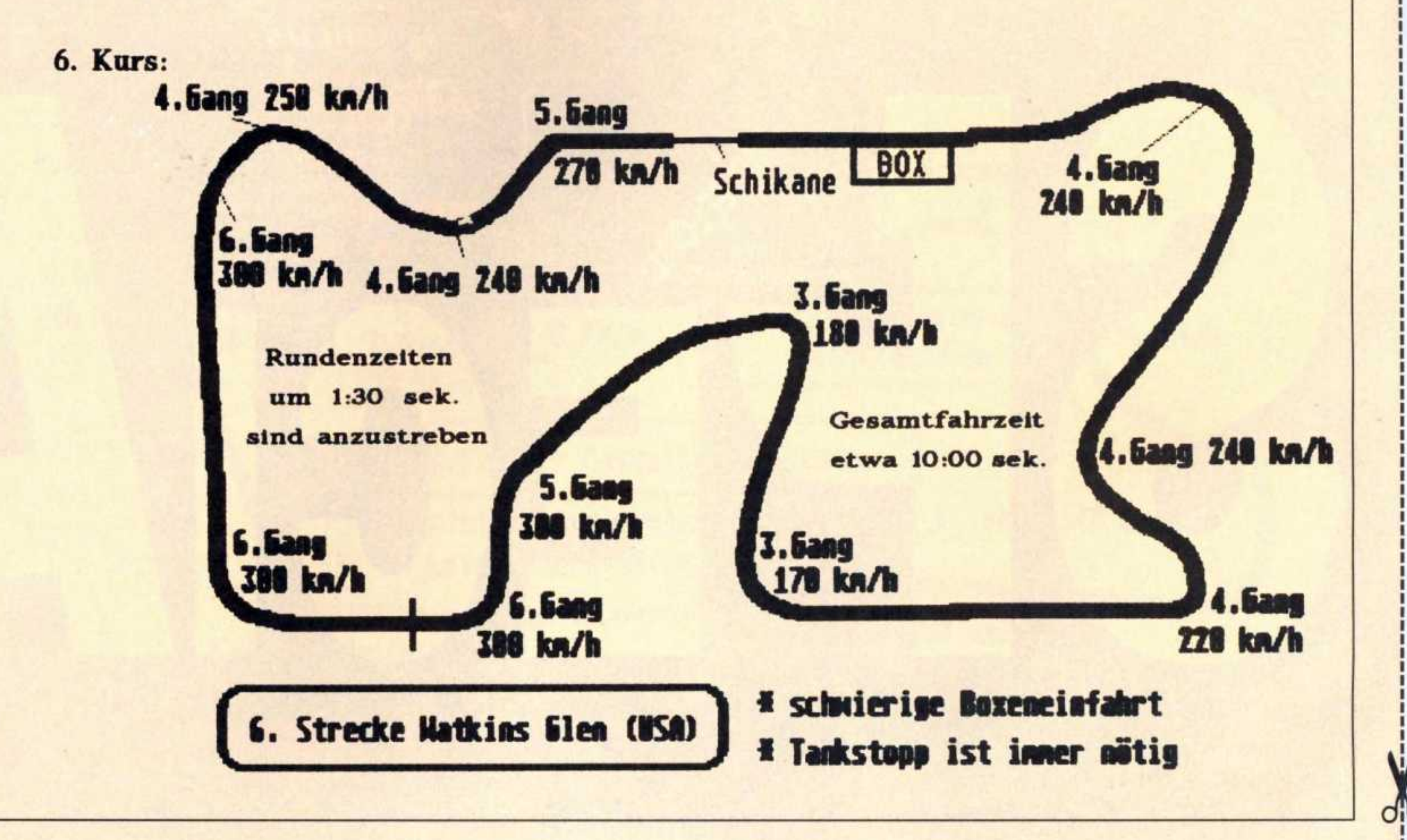
Dieser Kurs ist der optimale Einstieg für Anfänger, ein waschechter Speedtrack mit recht einfachen Kurven. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts mehr im Wege stehen. Sind die Reifen schon marode, sollte die 3. Kurve etwas vorsichtiger (immer innen bleiben!) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

Zeltweg

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die







Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso fiese Boxengassen haben. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch noch den Eingang finden muß. Baut man einen Unfall, muß man eine weitere Runde zurücklegen. Der Tankinhalt reicht gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, so kann man mit Sicherheit damit rechnen, in der letzten Kurve stehenzubleiben. Ansonsten ist die Strecke einfach und man hat jede Menge Platz zum Überholen auf den langen Geraden. Ist man sich nicht sicher, ob der Sprit ausreicht, so sollte man auf jeden Fall nachtanken. Nur Zweiter oder Dritter zu werden, ist besser als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es sogar häufig noch, auch nach dem Boxenstopp Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit 10 Minuten rechnen.

Castellet

Dies ist eine schöne Strecke - nicht zu schwer und nicht zu leicht. Hier braucht man nicht nachtanken, kann aber bei Bedarf eben mal schnell die Reifen wechseln, da die Boxeneinfahrt hinter einer langsamen Kurve liegt. Die Schikane ist bei diesem Kurs ganz schön hinterhältig, mit Max-Speed geht es ins Tal, das von Bäumen umsäumt ist. Also ist besondere Vorsicht angebracht. An einem Punkt kann man ganz ordentlich abkürzen. Bei freier Bahn kann man sich auf diesem Kurs einmal das Bremsen sparen. Die letzte Kurve vor der Box ist für Anfänger eine schier unlösbare Aufgabe. Erst sieht sieht es nach einer schnellen 4.-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links wartet übrigens ein Baum. Also: präzise auf 200 Sachen runterbremsen.
In Castellet kann man Rundenbestzeiten von 59 Sekunden und Gesamtzeiten von sechs Minuten erreichen.

Silverstone

Silverstone ist eine ausgeglichene Strecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven gleich nach der Boxengasse und der Zielgerade, in denen man mit abgefahrenen Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt über die langen Geraden oft einen großen Vorsprung, der einen Reifenwechsel möglich macht. Die erste Kurve hinter den Boxen und die erste nach Start und Ziel verlaufen beide nach rechts und bergauf, diese sind in jedem Fall von Anfängern vorsichtig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt. Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. Rundenbestzeiten von 1:15 Minuten und Gesamtzeiten von 7:50 Minuten sind dann immer drin.

Anderstorp

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, Kurve reiht sich an Kurve. Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen alle Computerfahrer an die Box. So kann man als Zweitplazierter manchmal noch ein Rennen gewinnen, weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal ein Päuschen macht. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die eingezäunte Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, um dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen. Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, wenn man eine Kurve schneidet. Ansonsten sollte man aber versuchen, erstmal mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf der einzigen Geraden einige davon zu überholen. Auf dieser Piste ist Risiko fehl am Platz, hier zahlt sich Beharrlichkeit aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist schwer zu fahren. Die anderen Fahrer rauschen volles Rohr durch, aber für uns heißt es Bremsen. Wenn man nicht zu hart in die Eisen geht, kommt man auf Rundenbestzeiten von 1:09 Min. und auf eine Gesamtfahrzeit von 7:20 Min.

Watkins Glen

Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und viele verschiedene Kurven vorhanden sind. Nach der dritten Runde sollte man, sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten sollte, aber gleichzeitig nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung kommt. Schwierig ist die nach der Box liegende Links-Rechts-Kombination. Hier verschätzt man sich schnell, flotter als etwa 240 Sachen geht es einfach nicht - am Ende kommt zudem plötzlich ein Knick nach links. ■

Andreas Schlechtiger

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

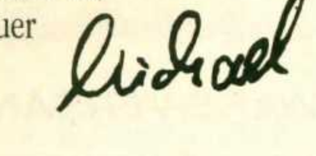
Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

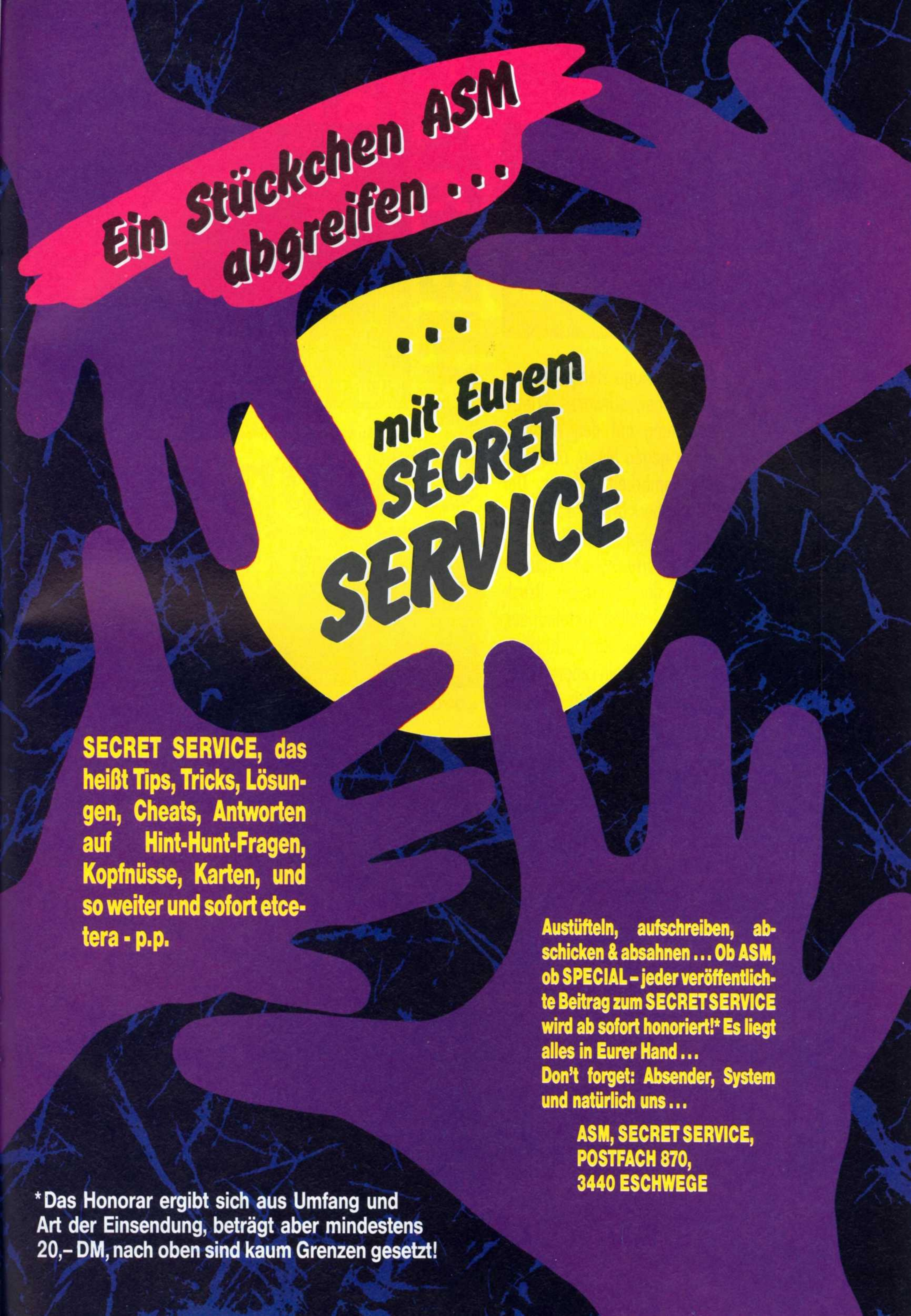
Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer




Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



JOHN MADDEN FOOTBALL II

System: **PC** *(mind. 386/16 MHz, 640 KB, VGA, Maus, AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Leisure Soft**.

43 Blitz Hepp, Hepp

Auge in Auge stehen sie sich gegenüber, schwarze Kriegsbemalung auf den Wangen, Mann gegen Mann, und doch ist Teamarbeit gefragt. Der Quarterback brüllt: "43 Blitz... Hepp, Hepp!". Plötzlich spritzen die Formationen scheinbar ziellos durcheinander. Brustpanzer knallen aufeinander, und irgendwo - fast nicht zu sehen - schwirrt ein Lederei durch die Meute. Herrlich: Das ist American Football.



▲ *John Madden steht hilfreich zur Seite*

Wieder einmal hat sich Electronic Arts dieses Sportes angenommen und es John Madden Football II genannt. Im Gegensatz zum ersten Teil gab es in der Fortsetzung einen deutlichen Aufschlag in Sachen Strategie. Das wird schon beim Auspacken klar: Außer der Anleitung gibt es nämlich noch drei Büchlein für Verteidigungs- und Angriffsstrategien. Die sind zwar nicht notwendig, um auf dem Grün ein paar Brustpanzer knacken zu lassen, aber trotzdem recht hilfreich.

Das Spiel selbst besticht erstmal durch seine überaus magere Grafik, die es trotzdem nicht schafft, den Spielspaß maßgeblich zu drücken.

Jede Menge Optionen

Optionen gibt es vor und während des Spiels zur Genüge. Vom Gegner über die Spielstärke bis zum Spielfeld ist alles frei wählbar. Im Spiel darf dann fleißig geklickt werden. Und wer nun gar nicht weiter weiß, hat sogar noch John Madden als Co-Trainer zur Seite. Dieser macht ein



▲ *Die Grafik ist etwas mau*

DURABILITY: 8 — DNT HAMTON — Play: D3 YALE — Team: BLITZERS

DURABILITY: 9 — C LONGER — Play: 6 H59 CNTR — Team: ALL-MADDEN

▲ *Technik ist der halbe Sieg*



▲ *Bereit zur Schlacht*

paar Vorschläge, die gerade Anfängern durchaus hilfreich sein können. Zur Auswahl stehen mehr als 80 Offensive und über 100 Defensive Strategien. Wem das noch nicht reicht, der darf sich noch seine eigenen Spielzüge aufbauen. Für die, die sich mit Football nun noch gar beschäftigt haben, dürfte es ein wenig schwierig werden, denn ein Schrieb zu den Grundregeln des Games fehlt gänzlich. Also kommt man um ein Regelwerk aus dem Buchhandel nicht herum. Auf dem neuesten Stand soll zu Beispiel die Neuerscheinung vom *Falken Verlag* sein, das in diesen Tagen herauskommen soll.

Eine Option, die vor allem den Cracks dieser Sportart gewidmet wurde, firmiert unter dem Titel Head-to-Head. Dort kann in einer Grafik abgerufen werden, wie stark der Gegenspieler des jeweiligen Teammitgliedes ist. Während die Verteidigung nahezu von selbst abläuft, hat man beim Angriff alle Mausklick-Zeigefinger voll zu tun. Als Anfänger sollte man sich auf jeden Fall zunächst mit den Laufspielen beschäftigen, bevor es in die etwas komplizierte Paßspielsteuerung geht.

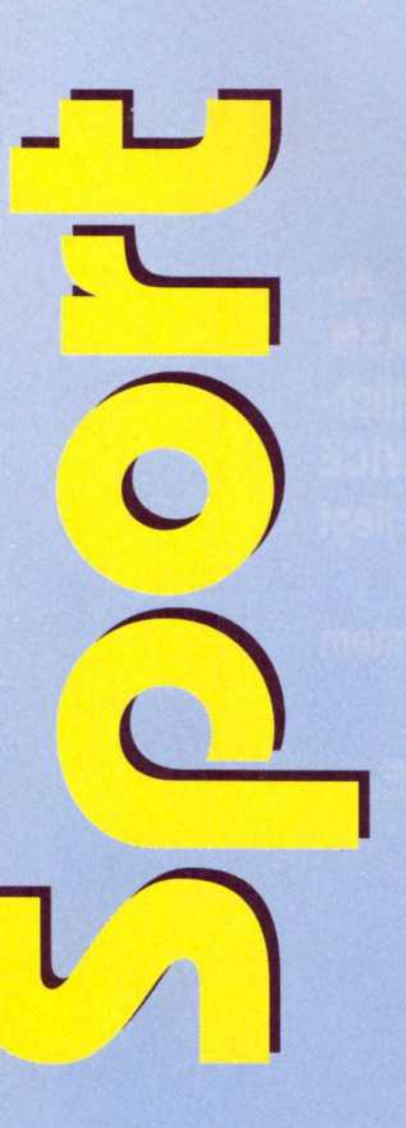
Der Sound sticht vor allem durch seine fabelhafte Sprachausgabe heraus. Unterm Strich kommt ein gutes Game für Footballstrategen heraus, denen eine schwache VGA-Grafik ausreicht. Dem Wunsch, eine möglichst realistische Simulation spielen zu können, hat Electronic Arts auf jeden Fall entsprochen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Beach B★O★Y★S

Das wurde ja endlich mal Zeit. Nachdem die Summer- und Wintergames in der x-ten Auflage auf dem Markt gelandet sind, gibt es jetzt den Nachfolger zu California Games.

CALIFORNIA GAMES II

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Epyx**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.



▲ *Jet-Set-Surfer*

Alle, die keine Lust mehr auf Wellenreiten, BMX-Fahren oder Foot Bag haben, - können sich in sommerlicher Frische noch einmal die letzten Stranderinnerungen vom Urlaub mit **California Games II** ins Gedächtnis rufen.

Fünf nicht immer ganz neue Wettbewerbe warten darauf, gemeistert zu werden. Und das wären Bodyboarding, Snowboarding, Skateboarding, Jetsurfen und Drachenfliegen. Viel geändert hat sich im Vergleich zum Vorläufer eigentlich nichts, obwohl da doch schon ein paar Jährchen zwischenliegen. In Sachen Grafik hat sich verschwindend wenig getan, und der Sound ist gerade noch an der Da-rollen-sich-ja-die-Fußnägel-auf-Grenze gescheitert.

Entsprechend 'neu' ist die Spielidee - schnelle Zeiten und komplizierte Küren. Dennoch können wir mit Fug und Recht behaupten, daß auch der zweite Teil seine Reize hat. Vor allem die Skateboarddisziplin hat das gewisse Etwas. Dabei geht es nicht nur darum, in einer Half-Pipe tolle Figuren zu drehen, sondern auch noch ein Kanalisationssystem möglichst rasch zu durchfahren. Ein paar spektakuläre Stürze sind dabei natürlich einprogrammiert. Und wer mit zuviel Karacho die Einfahrt in die Röhren verpaßt, der darf seine eigene Beerdigung aus der Froschperspektive bewundern.

Den Oskar für die ödeste Disziplin wird sicherlich das Drachenfliegen bekommen. Ein paar Pirouetten und 100 Prozent biologisch abbaubare Wasserballons (Umweltengel, weil . . .) in Ziele zu werfen können eben nicht gerade den Köter hinterm Ofen hervorlocken.

Aktion satt gibt es dann beim Snowboarding. Eine extrem steile Piste muß absolviert werden. Durch Schnee über Geröll und Sand geht es runter zum Strand. Mittendrin gibt es noch eine kleine Küreinlage in einer Eis-Pipe.

Beim Jetsurfen geht es darum, möglichst schnell möglichst viele Runden auf abgesteckten Kursen zu drehen. Extra-Punkte gibt es für das Einsammeln von Treibgut während der Fahrt (zweiter Umweltengel weil ...).

Die letzte Disziplin ist das Bodysurfen, das eindeutig vom Wellenreiten kommt. Nur das man in diesem Falle faul auf dem Brett liegenbleiben kann, wenn man seine Kürfiguren dreht.

Unterm Strich bleibt ein brauchbares Game von **Epyx**, das über den bevorstehenden Herbst hinwegtrösten kann. ■

cus



▲ *Skate or die!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

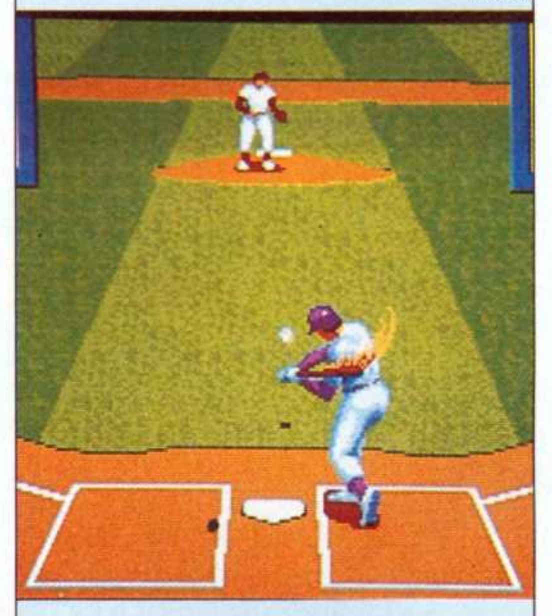
KONVERTIERUNG TV SPORTS BASEBALL (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

Auf sie mit Geschrei - und zwar mit glasklarer Sprachausgabe! Wer also keine Freunde hat und sich ohnehin mit seinem Computer unterhalten muß, kann dies deutlich hörbar mittels TV Sports Basball tun. Die Features sind eindrucksvoll: 26 Mannschaften, Ligarunden, Exhibition, Aufstellungs-. und Charaktereditor, drei verschiedene Stadien und dazu noch die bereits erwähnten Digi-Kommentare. Die Steuerung ist kinderleicht erlernbar und ermöglicht dennoch eine Fülle von unterschiedlichen Würfen und Schlägen. Grafik und Animation haben ebenfalls nicht gelitten.

Es hapert einzig und allein an den Ladezeiten. Zermürbende Sekunden rinnen vorbei, bis endlich der nächste Spielteil geladen wurde - oder eben nur eine schwache Zwischenmelodie. Für einen Tophit sind solche Fehler allerdings unverzeihlich. ■

msu



▲ *Ein Homerun für Mindscape!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Meisterlich

EUROPEAN CHAMPIONS

System: **Amiga**, geplant für: **C-64**, empf. VK-Preis: **80 Mark**, Hersteller: **Idea**, Muster von: **Hersteller**.





▲ *Standardgrafik für Fußballsimulationen*







▲ *Klassischer Heber*

Und wieder einmal darf der Ball über den Rasen gekickt werden. Diesmal geht es um die Europa-Meisterschaft. Dabei ist auch bei diesem Game eine Ähnlichkeit zu Kick Off natürlich rein zufällig.

Nicht ganz neu ist die Idee, das Fußballgekicke aus der Vogelperspektive darzustellen. So haben sich auch die Jungs von **Idea** mit ihrem **European Champions** daran gemacht, das "Spiel der Europäer" umzusetzen.

Rein grafisch präsentiert sich das Game nicht besser und nicht schlechter als die zahlreichen Vorgänger. Nur ein paar Zwischenanimationen sind neu dazugekommen. So haben die Fans in den Gegengeraden, Süd-, West- und und Wasweiß-ich-nicht-alles-Kurven die Clubfarben der spielenden Mannschaften. Und auch beim Schiedsrichterpfiff gibt es eine nette Animation: Bei Halbzeit, Abpfiff und Foul zückt der Schiedsrichter in Großformat seine Pfeife und trillert ein Liedchen.

Spielerisch zeigt sich European Champions aber nicht so berauschend. Streckenweise ist es ein wüstes Hin- und Hergekicke, das man ansonsten eigentlich nur von der III. F-Jugend aus Klein Siehstmichnicht kennt. Der Unterhaltungswert im Zweispieler-Modus ist dagegen aber enorm. So hat der Schiri eindeutige Kompetenzen bei einer Fußballweltmeisterschaft zu pfeifen, denn nicht selten wird der gefoulte Spieler und nicht der Fouler bestraft. Kleine Prügelszenen am Monitor des Amiga sind daher nicht auszuschließen.



Ein paar Optionen, wie zum Beispiel Wetterbedingungen und Mannschaftsaufstellung, machen die ganze Sache dann rund. Also Leute, wenn Ihr Euch vom nervenaufreibenden Taktikspiel einer guten Fußballsimulation erholen wollt, hat European Champions genau den richtigen Unterhaltungswert. Als ernsthafte Fußballsimulation bleibt das Programm aber auf der Strecke. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Realitätsnähe	5
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Drunter, drüber und drauf

THE AQUATIC GAMES

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Millennium**, London, Muster von: **Hersteller**.

Die Olympischen Spiele mußten schon des öfteren für Umsetzungen auf Heimcomputer herhalten. Nun ist es langsam an der Zeit, das Ganze mal von der lustigen Seite zu betrachten. MILLENNIUM liefert Euch mit THE AQUATIC GAMES eine köstliche Persiflage auf das Sportgenre ab.

Bei **Millennium** denkt man natürlich sofort an James Pond - und genau der spielt eine nicht ganz unwesentliche Rolle in den acht Haupt- und zwei Bonusdisziplinen, die vollständig mit **The Aquatic Games Starring James Pond and the Aquabats** betitelt sind.

Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und sich dann für eines von vier Teams entscheiden. Ein einzelner Spieler hat hingegen die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen beim Training und dem Kampf ums olympische Gold.

Der obligatorische 100-Meter-Lauf steht auch hier am Anfang aller Ereignisse, und schon bei dieser Disziplin wird deutlich, daß es Millennium eher auf die Lach- als auf die Armmuskeln abgesehen hat *(obwohl letztere auch ganz schön angestrengt werden)*. Dieses Rennen führt über einen Teich, auf dem auch einige Boote unterwegs sind. Überspringt man diese, wird man von einem Klapperstorch hochgehievt und um einiges nach vorne transportiert.

Beim zweiten Durchlauf gilt es, auf einige Robbenbabies aufzupassen, die unverschämterweise durch aufprallende Bälle aus ihrem Schlaf gerissen werden. Zwei Minuten lang sollte man die lästigen Dinger wenigstens abwehren, um Bronze zu bekommen.

▲ Die Heuler möchten nicht geweckt werden!



◀ Diese Hürde will genommen werden

Der Dreisprung ist eine ziemlich komplizierte Angelegenheit, bei der es nicht nur auf den richtigen Zeitpunkt, sondern auch auf den Winkel ankommt. Schnelle Reaktion ist hier gefordert.

Im "Bouncy Castle" muß man auf zwei Matratzen rumhüpfen und möglichst hoch hinaus kommen, um dann sechs verschiedene Saltos hinzulegen. Wer nicht aufpaßt, landet auf der Schn... - und genau das sollte man wenigstens einmal gesehen haben.

Als nächstes muß man Fische füttern. Das Futter stammt aus zwei "Kaugummiautomaten" *(so sehen sie halt aus)*. Ihr solltet so schnell sein, das kein Angler mindestens zwei der hungrigen Meeresbewohner gekördert hat. Ist auch dieses überstanden, geht es ans Muschelschießen, die schwierigste Disziplin von allen, um dann mit dem Fahrrad durchs Gelände zu schießen. Am Ende der Pflichtdisziplinen steht der Hürdenlauf, der natürlich auch nicht so ganz dem entspricht, was man aus anderen Sport-Games, geschweige denn aus der Wirklichkeit kennt.

Die beiden Bonusdisziplinen, in die man nur dann kommt, wenn man in einzelnen Wettbewerben genügend Punkte gesammelt hat, bieten Weitsprung und Jonglieren (!!) an. Bei letzterem steuert man übrigens P.J. Penguin, der wie die anderen Tier-Kameraden von James Pond sehr niedlich animiert ist.

Grafische Höchstleistungen darf man nicht erwarten, wenngleich die Grafik an sich nicht schlecht ist. Die Begleitmusiken klingen wie aus guten alten C-64-Zeiten, was in diesem Fall aber gar nicht schlimm ist, denn schließlich gab es ja auf der Brotkiste seinerzeit die ersten Klassiker des Genres, die hier aufs Korn genommen werden.

Ein zweifellos originelles Spiel, doch für einen Hit fehlt das gewisse Extra. Dennoch solltet Ihr nicht zögern, das Teil in Eure Sammlung aufzunehmen, denn Spaß macht es allemal, und die Muckis kriegen auch mal wieder was zu tun. ■

Klaus Trafford



▲ Friß, sonst mach' ich Fischstäbchen aus Dir!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



... macht das Unmögliche noch preiswerter

Buck Rogers-Pack

Buck Rogers 1&2



Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

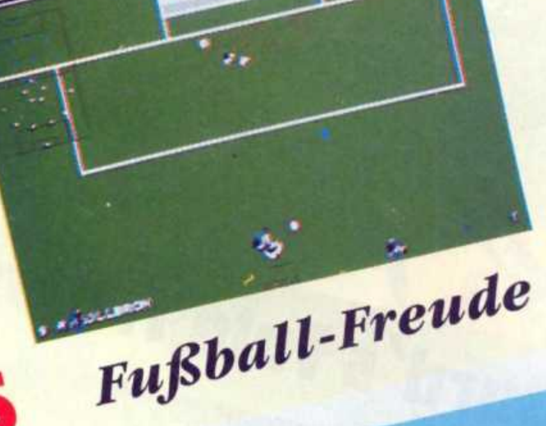
Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

Mehr als nur Olympia

Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Fußball-Freude

Amiga **59,95**

Lexicross

Das Super-Quiz



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Vorderseite

Rückseite

Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**! oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Amiga **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)

nur **69,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy

PC (5,25") nur **49,95**

Virgin-Pack



PC 5,25", Realms & Supremacy **69,95**

Amiga: Wonderland & Realms **39,95**

ST-Action-Pack

Enthält Lethal Excess, Turrican & Monster Business.

Action total!

Superpreis **69,95**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Monster Business (Amiga/ST)	29,95
Lethal Excess (Amiga/ST, ab. 2.11.!)	29,95
Loopz (Amiga, PC 5,25")	29,95
Black Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25")	49,95
Super Off Road (C64, Atari ST)	49,95
Masterblazer (PC 3,5"/5,25")	19,95
Turrican (ST)	19,95
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25")	24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book)	25,—

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb!

nur **21,–**

Ab 9.11. lieferbar!

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

NCC-1701-A fürs Regal!

Lucasfilm-Koffer



Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!

miga & PC 3,5" **99,–**

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

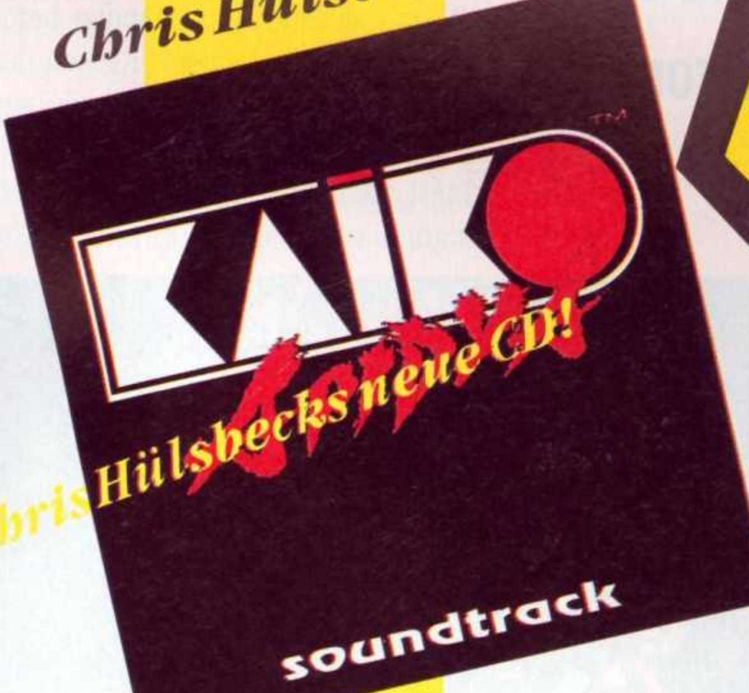


Vorderseite Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK

Chris Hülsbecks neue CD!



NEU!

APIDYA Soundtrack:

Apidya Score :		
1. INTRODUCTION :	Apidya Theme	5:14
2. LEVEL 1 :	War At Meadow's Edge	4:41
3. LEVEL 2 :	The Pond	4:37
4. LEVEL 3 :	Sewer's Blast	4:24
5. LEVEL 4 :	Techno Party	5:18
6. LEVEL 5 :	Boss Panic	4:06
7. CREDITS :	Credits	6:01
8. HISCORE :	Game Over	4:41
Special Bonus Tracks:		
9. DEVOTION :	Crazy Lover	4:55
10. POINT ONE :	Trip Like That	4:15
11. OVERDUB :	Freedom is Indivisible	6:45
12. 3RD DIMENSION :	Breakout	5:06
13. MERLAND :	Theme From Merland	6:01
Excerpt from 'Das Schwarze Auge':		
14. DAS SCHWARZE AUGE :	Blade Of Fate	6:26
Total playing time:		*73:19*

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinster Musik!

nur **24,95**



JOCHEN HIPPEL
Give it a try CD
WINGS OF DEATH ○ BITTNER RAP ○ THE WIZARD ○ DRAGONFLIGHT ○ THE TOWER ○ EXCERPTS FROM ○ GLORY
THALION
NUR 16,95 DM
Bitte Bestellkarte benutzen!
Produced by THALION Software G.m.b.H.

Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...

Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen! (XL, ab 16.11.) **26,95**

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

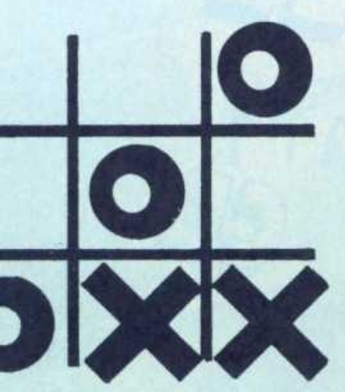
Ultima V (C64) 49,95

ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95





BELAGERUNGS-



▲ *Erleuchtung: Die Nahaufnahme für Detailarbeit*

In der Nacht kann man die Lagerfeuer der feindlichen Armee in der Ferne glimmen sehen. Aus dem unzivilisierten Osten von Gurtex kommend, zogen die Heerscharen des Bösen mordend und brandschatzend durch das Land. Nun lagen sie vor den Toren der Festung Elissa.

SIEGE

System: **PC** *(mind. 286/12, 640K, unterst. Maus, VGA)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **110 Mark**, Hersteller: **Mindcraft**, USA, Muster: **Electronic Arts**, England.

Kobolde, Zorlims, Orks, Riesenspinnen, Gnome und Minotauren saßen nun dort drüben im Schein ihrer Lagerfeuer und bereiteten sich auf den Angriff auf die Festung vor. Bei Morgengrauen würden sie eine provisorische Brücke über den Fluß bauen und auf die Mauern der Burg einstürmen.

Mit besorgten Minen schauten die Verteidiger über die Zinnen hinüber zum Lager des Feindes.

Alles war vorbereitet; die Bogenschützen hatten Stellung bezogen, die Katapulte waren ausgerichtet und die Kessel mit dem siedenden Öl standen bereit. Doch würden die tapferen Recken dem Ansturm des Bösen standhalten können?

Längst als Insider-Tip für Rollenspieler bekannt, verlassen die **Mindcraft**-Pro-



▲ *Leider verloren!*

TAKTIKEN

grammierer ihr favorisiertes Terrain, um sich dem Thema Strategiespiel zu widmen. Ihrer Vorliebe für phantastische Szenarien bleiben sie jedoch treu; die Länder, in denen **Siege** spielt, sind auch die Regionen, die Mindcrafts Fantasy-Rollenspielen als Hintergrund dienen. Ihr befehligt die Armeen der Söhne des Lichts (die guten Bubis) und müßt die Heere der Finsternis (die bösen Bubis) vernichten. Gespielt wird erst einmal auf vorgegebenem Terrain, dank eines eingebauten Editors könnt Ihr aber auch eigene Spielszenarien entwerfen. Wahlweise könnt Ihr als Angreifer auf eine Burg einstürmen und versuchen, diese zu erobern, oder aber als Verteidiger der Burg auftreten.

Strategisches aus dem Märchenland

In jedem Fall stehen Euch verschiedene Truppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu Gebote. Von brückenbauenden Pionieren über Bogenschützen und Infanteristen reicht das Sortiment bis hin zu Zauberern. Gespielt wird in einer Art beschleunigter Realzeit, die jedoch jederzeit pausiert werden kann. Besonders schön ist, daß auch während der Pause die scrollende Landkarte sichtbar bleibt, die das Spielfeld darstellt und in verschiedenen Vergrößerungen betrachtet werden kann. Auch Befehle können derweil erteilt werden. Es ist als ohne weiteres möglich, sich über brenzlige Situationen ausgiebig Gedanken zu machen, den Truppen neue Befehle zu erteilen und dann die Pause auszuschalten.

Übrigens könnt Ihr aus einer vorgegebenen Menge von Bogenschützen, Pionieren, Soldaten und Offizieren nach eigenem Gutdünken einzelne Truppen zusammenstellen. Diese Truppen können dann mit unterschiedlichen Befehlen bedacht werden, die sie unabhängig voneinander ausführen.



▲ *Wird diese Festung fallen?*

Die Übersichtskarte: Edel, hilfreich & gut. ▶



„Siege fällt aus dem Rahmen, ist originell und macht Spaß"



▲ *Wolle 'mer se roilasse?*



▲ *Ein leichter Rollenspieleinschlag. Die Mindcrafts können ihre Herkunft nicht leugnen.*



▲ *Das Camp*

Öfter mal was Neues

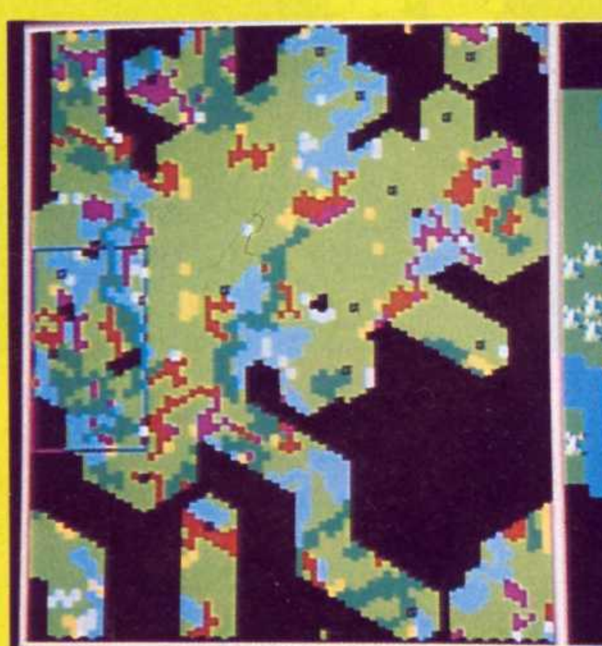
Mit herkömmlichen Strategiespielen hat **Siege** nur wenig gemein, kann seine Verwandtschaft aber nicht verleugnen. Den Versuch, Phantasie mit Strategie zu verquicken, hat es bisher nicht oft gegeben. Somit präsentiert sich Siege auf ziemlich neuem Terrain und macht dort eine gute Figur. Trotz komplexem Spielgeschehen ist der Einstieg leicht, nicht zuletzt durch das in der Anleitung genau beschriebene Tutorial-Szenario.

Jedes Szenario kann auf zehn verschiedenen Schwierigkeitsstufen gepielt werden, von denen wiederum jede einzelne in jedem Spiel anders abläuft. Siege fällt aus dem Rahmen, ist orginell und macht Spaß. Ein Strategie-Game, das durchaus auch Nicht-Strategen hinter den Öfen hervorlocken dürfte.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Stern der Rebellen




▲ Ziemlich neue Kartengrafik

DOMINIUM

System: **PC** *(mind: VGA, 570 KByte)* geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Microïds**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Irgendwo in den Weiten des Alls kämpft ein Volk ums Überleben, während sich bei uns auf der Erde das Volk vor dem TV zum kollektiven Glücksradraten versammelt hat. Nur ein paar menschliche Wesen nehmen überhaupt Notiz von dieser sich anbahnenden Katastrophe und leiden mit dem tapferen Rebellenvolk.

Im fernen Sternensystem **Dominium** hat **Microïds** seine gleichnamige Simulation mit ultraschwerem Strategietouch angesiedelt. Sieben Planeten will der Fiesling Baron Kraal unter seine Fittiche kriegen. Wir Spieler und die Rebellen müssen also etwas gegen das Böse unternehmen. Dazu ist es wichtig, daß wir ersteinmal eine ordentliche Rohstoffversorgung einrichten, um Fahrzeuge zu produzieren. Die Rohstoffe, in diesem Falle Gold und Benzin, müssen auf dem Planeten ausgekundschaftet werden. Und schließlich muß eine Fabrik her, in der das Rebellensozialprodukt gesteigert wird. Die Truppen und Fabrikarbeiter kann man sich als Söldner für Gold und hübsche Worte in den Städten organisieren. Ist denn alles soweit in die Wege geleitet, darf man sich auch gleich mit Baron Kraal anlegen und ihm die planetenbeherrschenden Forts entreißen. Die ganze Nummer wird dadurch noch verschärft, daß man sich nicht nur auf den sieben Planeten herumschlagen muß, sondern auch noch seine Jäger im Weltraum befehligen darf. Zum Glück gibt es nur acht verschiedene Flug- und Fahrzeugtypen, die durch Wald und Flur kreuchen, so daß der Überblick gewahrt bleibt.



Alle Einheiten im Blick: Das Herzstück der Fabrik ▶



"Einen Cruiser mit allen Extras bitte"▶



▲ Auch das All will erforscht werden

In Sachen Grafik hat man sich auf Sechseckraster-Hausmannskost beschränkt - sprich: so eine naja-ganz-schön-billig-Grafik. Soundmäßig hat man sich - wie bei Strategiespielen üblich - nicht gerade ein Bein ausgerissen und die Bewegungen auf dem Screen sind alles andere als flink.

Unterm Strich bleibt aber immerhin ein Strategiespiel auf zwei Ebenen, das einem viele Freiheiten läßt. Nicht zuletzt auch durch 10.000 Spielkonfigurationen und fünf wählbare Schwierigkeitsgrade. Eine Modemfunktion wurde ebenfalls für den Zweispielermodus eingebaut, die aber wegen der Länge eines Telefon-Duells wohl den oberen Zehntausend vorbehalten bleiben wird *(wer kann schließlich die Kosten für eine mehrstündige Standleitung berappen)*. Bliebe also noch die Nullösung in Sachen Modem für den schmalen Geldbeutel.

Marcus Höfer



▲ Schußreichweite eines Panzers

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	7
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

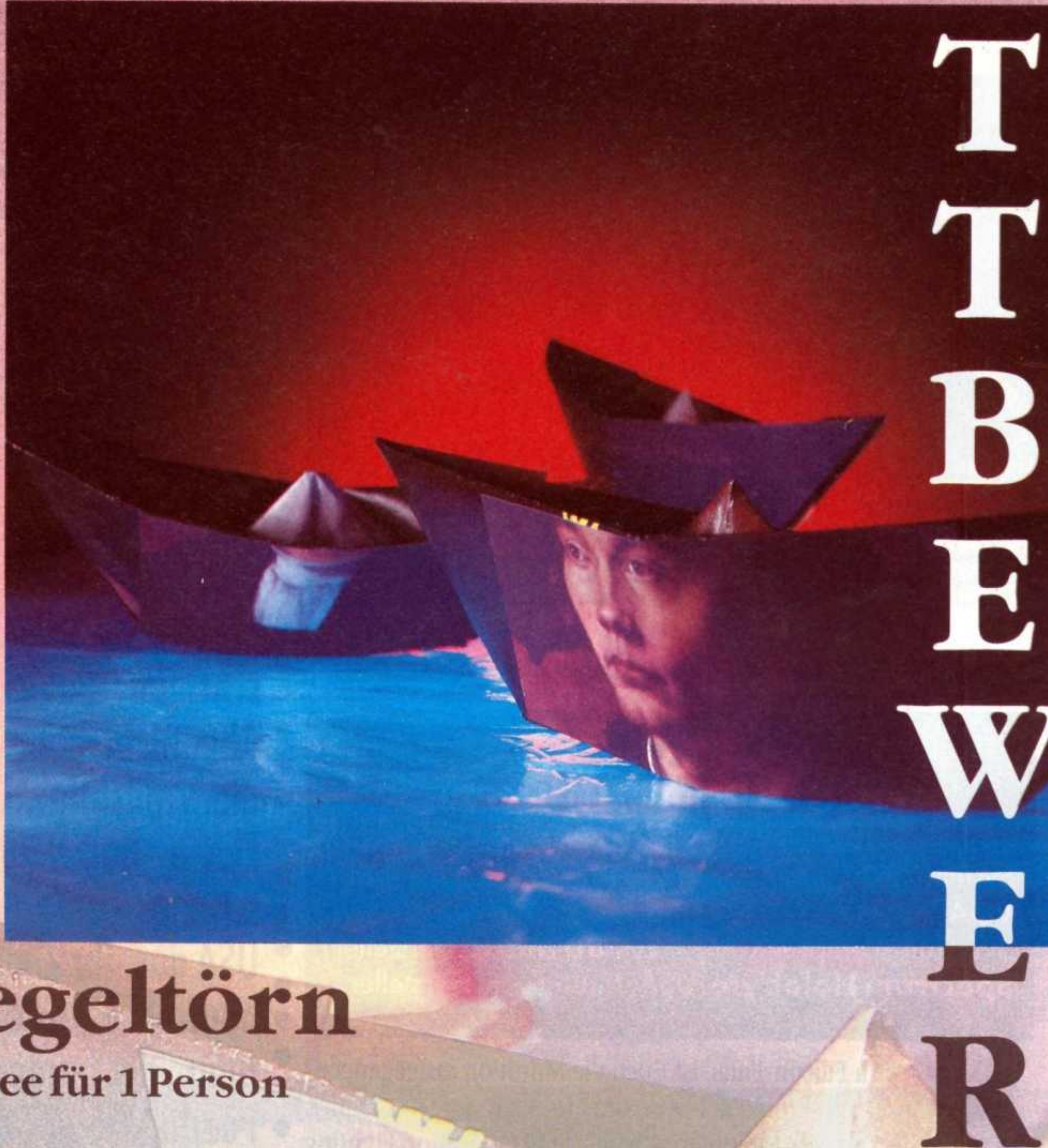
»ZUFRIEDENSTELLEND«

DER PATRIZIER

WETTBEWERB

Ahoi

Die Flotte SS ASM, SS ASCON und SS RUSHWARE begeben sich auf die Spuren des "Patriziers" und laden den Gewinner dieses Wettbewerbs zu einem Segeltörn auf der Nordsee ein.
Klar, daß wir Euch für pfiffig genug halten, und Ihr nicht irgendwelche Setzt-die-fehlenden-Buchstaben-ein-Fragen für Volltrottel vorgesetzt bekommt.



1. Preis:
Eine Woche Segeltörn
im Frühjahr 1993 auf der Nordsee für 1 Person

2. - 10. Preis:
je einmal das Patrizier-Game

1: Nenne einen berühmten Piraten, der die Hanse terrorisierte. (Errol Flynn und der Rote Korsar waren es übrigens nicht)
2: Benenne fünf Deutsche Hansestädte.
3: Seit welchem Jahrhundert waren die Koggen das bevorzugte Transportmittel der Hanse?
4: Schreibe die Lösungen, Deinen Namen, Deine Adresse, Dein System (Amiga oder PC) und Dein Alter auf eine Postkarte und schick' sie an uns.

Also Leute, greift zur Postkarte und schickt Euren Stift an:

ASM "Der Patrizier"
Postfach 870
3440 Eschwege

Das Einsendeschloß wird am 31.10.1992 repariert.
Natürlich ist der Rechtsweg wegen Bauarbeiten gesperrt und somit ausgeschlossen.

ASCON

Kampftiger


▲ 270000 Quadratmeilen neues Terrain

FALCON 3.01 MISSION DISK FIGHTING TIGER

System: **PC** *(mind.286/12 MHz, DOS 5.0, 1 MB, VGA, Falcon 3.0, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Spectrum Holobyte**, USA, Muster von: Hersteller.

Na Falcon-Fans, ist Euch die Munition ausgegangen? Kein Problem: **Spectrum Holobyte** sorgt ordentlich für Nachschub. Ihr Update heißt **Operation Fighting Tiger** und kommt mit drei neuen Szenarien über die Ladentische. Klar, daß die alte Falcon-Version so ganz nebenbei ein paar Schönheitsoperationen über sich hat ergehen lassen müssen. Da gibt es einen verbesserten Sound, der ab jetzt besonders die Sprachausgabe realistischer macht. Geblieben ist in Sachen Sprachausgabe lediglich die freundliche aber nervende "Caution"-Fehlermeldung. In Sachen Grafik hat sich zwar nicht viel getan, aber immerhin hat man die neuen Szenarien (Japan, Korea und Pakistan/Indien) mit passender Farbgebung versorgt. In Sachen HUD (Head-Up-Display) gibt es außerdem einige neue Optionen, die aber nur dem Kenner auffallen dürften. Dafür ist jetzt die ewige Qual mit der richtigen Anflughöhe zur Landebahn gelöst. Da hat man sich einfach der echten Luftfahrt bedient und weiße und rote Lichter eingesetzt, die zu tief, zu hoch und gerade richtig signalisieren. Neue Munition ist natürlich ein unentbehrliches Update, das auf keiner Mission Disk fehlen darf. Am wichtigsten dürften aber die 270.000 Quadratmeilen neues Terrain sein, das von uns Jetpiloten erkundet werden will. Ihr habt die Wüsten-Himmel erobert? Auf in den fernen Osten! ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Trocken-Seeschlacht

CARRIERS AT WAR

System: **PC** *(mind. 640K, Maus)*, unterst: **EGA, VGA, AdLib, Soundblaster**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **SSG**, Australien, Muster von: **Hersteller**.

Wir schreiben das Jahr 1941. Während in Europa bereits der Krieg tobt, herrscht im Pazifik Frieden. Aber nicht mehr lange, denn die mächtige japanische Flotte holt zum Überraschungsschlag gegen die USA aus. Ihr Ziel: Pearl Harbour. Ihre Absicht: Vernichtung der amerikanischen Pazifik-Flotte.



▲ Ein Träger in voller Pracht. Nicht mehr lange!

Wer die Lust verspürt, die folgenden fünf Kriegs-Jahre nachzuspielen, wird sich für **Carriers At War** von **SSG** interessieren. Sechs der größten Seeschlachten warten darauf, von Euch geschlagen zu werden.

Ihr habt die Aufgabe, mit Eurer Flotte innerhalb einer bestimmten Zeit dem Gegner möglichst viel Schaden zuzufügen. Versenkte Schiffe bringen je nach Größe eine bestimmte Punktzahl.

Da es damals mit der Satellitenüberwachung bekanntlich noch ein wenig haperte, solltet Ihr zu Beginn jedes Gefechts Aufklärungsflugzeuge losschicken. Sobald sich ein paar Feind-Pötte auf dem Schirm zeigen, ist es Zeit, die Piloten aufzuscheuchen. Nach wenigen Minuten befinden sich Eure Maschinen in der Luft und auf dem Weg zum Ziel. Dort angekommen, beginnen die Bomber ihr Zerstörungswerk, dem Ihr gemütlich zuschauen könnt usw., usw.

Im Vergleich zum *SSI*-Game *Carrier Strike* macht Carriers At War keine gute Figur. Die Steuerung ist ungleich komplizierter, ohne wirklich mehr Freiheiten zu bieten.

Immerhin ist das Game für SSG-Verhältnisse erstaunlich farbenfroh. Zahlreiche Animationen lockern das Spielgeschehen auf. Dennoch ist Carriers At War nur für Hardcore-Strategen empfehlenswert. Es gibt Besseres! ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PREVIEW

MERCENARIES
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Mindcraft**, USA.

Galaktische Söldner

Wer gerne jemandem anderen eins über die Glocke hauen, sich aber selbst die Finger nicht beschmutzen möchte, heuert einen Schläger an. Sind wie in diesem Spiel gleich ganze Länder beteiligt, treten Söldner an die Stelle der Schläger ...



▲ *Bewaffnet Euer Schiff und hinein ins Getümmel*

Söldner, Einzelkämpfer und Fremdenlegionäre faszinieren und erschrecken. Wer kennt nicht "Rambo" oder "Die Wildgänse kommen". Verlegen wir das Szenario aus irgendeiner Bananenrepublik hinaus in den Weltraum, ersetzen diverse Diktatoren durch größenwahnsinnige intergalaktische Imperatoren, schon haben wir den Rahmen, in dem **Mindcrafts** neuestes Stück Software **Mercenaries** angesiedelt ist.

Das Game basiert lose auf *Breach* und *Rules of Engagement*, zeigt sich aber, anders als diese beiden Spiele, grafisch im allerfeinsten VGA-Look. Spielerisch wurden die ohnehin schon recht ausgefeilten Breach- und Rules-Regeln noch verbessert und in ein Point-and-Click Benutzer-Interface eingebunden.

Etwa um die Weihnachtszeit herum werdet Ihr auf Euren PCs mit außerirdischen Waffenhändlern feilschen können, Eure Truppe mit Waffen versorgen und Euch, ohne Rücksicht auf Verluste, zu Missionen aufmachen, für die die Umschreibung Himmelfahrtskommando beschönigend ist. ■

hs

PREVIEW

Geschichte einmal anders

HISTORY LINE 1914-1918 - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Blue Byte**.

Das ist ja wohl kaum zu glauben. Da haben sich die Jungs von Blue Byte nochmal an ihren absoluten Strategieknaller rangesetzt, und ein neues Game draus gemacht. Nix mehr mit dem arg konstruierten Sternzeitgeplapper von Battle Isle. Jetzt kommen Belege auf den Tisch!



Berliner Lokal-Anzeiger

Erzherzog Franz Ferdinand und Gemahlin ermordet.

Strategenherzen schlagen ein paar Beats schneller, Battle-Isle-Fans bekommen glasige Augen und Kassierer in den Softwareabteilungen bekommen feuchte Hände. Blue Byte kündigt für den Spätherbst den Nachfolger des Suchtspiels Battle Isle an. Das Ding hört auf den Namen History Line 1914-1918 und soll den Horizont in Sachen Geschichte des Weltkrieges Numero uno und Kampfstrategie erweitern. Die erste Vorabversion von der Ideenschmiede aus Mülheim an der Ruhr läßt Großes erahnen. Zwölf Spielkarten im Zweispielermodus und 24 Spielkarten im Einspielermodus, die übrigens vom Spieler jeweils zweimal benutzbar sind, werden wohl für ausreichenden Nachschub und lange Motivation sorgen.

Wenn auch die Schlachtfelder nicht gerade historisch exakt den Vorlagen entsprechen, so haben sich die Jungs von Blue Byte im großen und ganzen an die Geschichte gehalten. So wird es zu Beginn zum Beispiel keine Panzer geben, die erst 1916 ins Geschehen eingegriffen haben. Zwischen den Schlachten soll es dann Geschichtsunterricht mit einer ganzen Reihe von Informationen zu dieser Zeit geben.

Klar, für uns Spieler ist das natürlich eher schmückendes Beiwerk. Aber auch im Kampfgetümmel selbst hat sich einiges getan. Zuallererst ist wohl zu bemerken, daß im Laufe des Krieges so rund 50 verschiedene Waffengattungen einsetzbar sind.



▲ *Schlachtanimationen par excellence*



Deutsche Allgemeine Zeitung

Norddeutsche Allgemeine Zeitung

August 1914

GENERALMOBILMACHUNG

Am 1. August 1914 um 17 Uhr ordnet Kaiser Wilhelm II. die deutsche Generalmobilmachung an. Kurz darauf erklärt er Russland und Frankreich den Krieg.

▲ *Geschichtsunterricht im Vorbeigehen*



▲ *Die Idee von Battle Isle ...*



▲ *... im neuen Look*

Eine Augenweide

Die Realitätstreue wurde ebenfalls erweitert. Unterschiedliche Straßen und Geländetypen beschränken oder erweitern den Aktionsradius der Einheiten je Bauart mehr oder weniger. Auch zum Thema Jahreszeiten gilt es einige Überlegungen vor der Offensive anzustellen.

Aufgeräumt haben die Blue Byter auch mit der eher nüchternen Darstellung der Kampfsequenzen. Jetzt kommen sie nämlich in 3D auf Großbild über den Schirm. Eine Augenweide, sage ich Euch.

Eigentlich sollte man sich bei Vorabversionen mit Bewertungen zurückhalten, aber wenn das Spiel so rüberkommt, wie das gute alte Battle Isle und dazu noch wie angekündigt verfeinert wird, ist für History Line 1914-1918 ein Platz in der ASM-Hitstern-Galerie sicher. Also, haut in Tasten, Jungs. ■

Marcus Höfer

MEGAFORTRESS (Amiga)



▲ **Schon heute auf dem Schirm**

Test in: ASM 12/91, Hardware: mind. 1 MB, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Firepower fürs nächste Jahrtausend oder den feuchten Waffenträumen der Militärs entsprungen - egal, wie man es sieht, die fiktive B52H ist jedenfalls eine beeindruckende Festung. Ihr Einsatzgebiet reicht von der ehemaligen Sowjetunion bis zum Irak. Die dazugehörigen Missionen bieten reichlich Übungsflüge, ein wackeres Irak-Bombardement im Golfkrieg und sogar die literarische Umsetzung des "Flight of the old dog", bei der Laserstationen der Russen eliminiert werden müssen. Als Spieler muß man vielmehr mit den vielen, vielen Bedienelementen zurechtkommen und in der heißen Phase alles in der richtigen Reihenfolge machen. Leider kommt der Amiga nicht so ganz mit dieser an sich guten Simulation zurecht. Die Vektorgrafik-Animation ist besonders bei den Außenansichten quälend langsam. Und was noch schlimmer ist: Selbst mit zwei Laufwerken hinkt das Spielgeschehen den Ladezeiten hinterher. Eine Festplatte ist zwar nur "empfohlen", für effektives Spielen ist sie aber ein Muß! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	9
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

POWERMONGER (PC)


▲ **Krieg in der Puppenstube**

Test in: ASM 2/91, Hardware: mind. 286/12, 560 K, Hersteller: Electronic Arts, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Kaum war Populous in den Läden, nahm Powermonger Gestalt an und wurde schon wenig später veröffentlicht. Zwar konnte dieses strategische Schwergewicht den Erfolg seines Vorgängers nicht wiederholen, an seinen spielerischen Qualitäten gab es trotzdem nichts zu bemängeln. Auch die PC-Version ist grafisch und programmiertechnisch ausgezeichnet gelungen. Von der Komplexität, die Anfangs ein wenig verwirrend wirkt, einmal abgesehen, gibt es nichts zu meckern. Allen Strategiefreunden, die auf der Suche nach etwas Neuem sind und nicht schon wieder Landkarten in der Draufsicht sehen möchten, steht mit diesem Game ein frisches Konzept ins Haus, das für wochenlangen Spielspaß gut ist. Bis die vorhandenen Szenarien durchgespielt habt, sollten eigentlich auch die Data-Disks, die es für Powermonger bereits gibt, auf den PC konvertiert worden sein. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Kaiko präsentiert neue Games

KLEIN ABER FEIN

In den Dungeons von KAIKO wird derzeit wie wild gewerkelt. Gleich zwei neue Produkte entstehen derzeit in den Langener Kammern.

Erstes im Bunde ist Funsoft, eine Wirtschaftssimulation, bei der es um das Führen der eigenen kleinen *(und später hoffentlich großen)* Software-Company geht. Hier wird der Spieler mit dem Alltag in einer softwareproduzierenden Stätte aufs Härteste konfrontiert.

Software-Manager

Da wollen Gespräche geführt, Gehälter bezahlt, Projekte mit Leuten besetzt, Termine gesetzt sein etc. Wie es auch in Wirklichkeit ist, haben verschiedene Leute unterschiedliche Fähigkeiten. So sollte man zusehen, daß man z.B. einen möglichst guten Grafiker bekommt, da die Qualität der letzten Endes im Spiel enthaltenen Grafiken neben der zur Verfügung gestellten Zeit sehr stark von der Befähigung des Pinslers abhängt - logisch.

Gleiches gilt für Sound und programmiererische Seite des zu fertigenden Produktes, welches man sich - und das ist neu - richtiggehend ansehen kann. D.h., man kann das Game, das man produziert, SPIELEN, abspeichern und separat nutzen, z.B. um es zu einem Kumpel mitzu nehmen! Natürlich handelt es sich hierbei um eher kleine Games, die nur aus einem Level bestehen, aber den Erfolg, den man bei Funsoft hat, klar und sichtbar widerspiegeln. Wenn das Spiel letzten Endes so gut und einfach zu bedienen sein wird, wie es den Eindruck machte, kann man sehr gespannt sein - wird aber noch bis nächstes Jahr dauern.

◄ *Ein 'Gunner'-Szenario für Funsoft im frühen Stadium*



Im Laptop speichert man Adressen, Notizen, etc. ►

◄ *Die Höhe des eigenen Firmengebäudes repräsentiert das Fortkommen im Vergleich zur Konkurrenz*



▲ *Ein Charakter von Gem'Z*



▲ *Der Hauptscreen von Funsoft - von hier aus klickt man sich durchs Software-Business*



▲ *Das Spielfeld von Gem'Z - Bomberman läßt schön grüßen!*

Grafiken für eines der Action-Spiele, die man mit Funsoft erstellen kann ▼



Bomben & Diamanten

Weitere Entwicklung in der Pipeline: **Gem'Z**, Nachfolger zum seinerzeit in der Klötzchen-Welle etwas untergegangenen *Gem'X*. Diesmal geht es aber weniger um das Entwickeln einer komplexen Struktur als vielmehr um das Zusammenschieben dreier Klunker *(Pengo läßt schön grüßen)*. Weitere Anleihen wurden bei *Bomberman* und Konsorten getätigt, was wiederum auf ein echtes Fun-Game hoffen läßt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig ins Spielgeschehen eingreifen, diverse Extras tun ihr Übriges - ein Vorspann à la japonais darf freilich auch nicht fehlen - zu erwarten ist das Game übrigens von **Software 2000**, die damit wohl wieder einen guten Griff getan haben. Man wird sehen. ■

Uli

F-15 STRIKE EAGLE III

Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt. Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist! F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.

Ganz neuer Modus für die Kampfunternehmen. Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleudersitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!



Brandneue Kriegsschauplätze. Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarios in Korea und im Persischen Golf



Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein überwältigendes Strike Eagle 3-D-Erlebnis!

Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!



Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel + 44 (0)666 504 326.



Faust der Erde

XF 5700 MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER

System: **PC** *(mind. 386/16MHz, 640KByte, VGA/MCGA, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **130 Mark**, Hersteller: **Microplay**, Muster von: **Hersteller**.

Und wieder einmal geht es in den Weltraum, um bösen Aliens zu zeigen, was die Menschen so alles draufhaben. Ausgerüstet mit dem Modernsten was die Rüstungsmaschinerie zu bieten hat, darf ordentlich geballert werden.

Mit XF5700 Mantis Experimental Fighter springt MicroPlay in das Weltraumabenteuergeschäft. Gleich nach einem exzellenten Vorspann mit digitalisierter Sprache darf ordentlich zugelangt werden. Unter dem Codenamen Viper der F.O.E. (Fist of Earth) dürfen wir ins Cockpit des modernen Mantis-Jägers springen und ordentlich unter den Sirianern - einer Art überdimensionaler Küchenschabe - aufräumen. Mantis, der ungefähr so eine Ähnlichkeit mit dem Stealth-Bomber hat, wie die beiden Kessler-Zwillinge unter sich, ist natürlich mit High-Tech-Schnickschnack nur so vollgestopft. Und genau dieses sündhaft teure Gerät wird jungen Grünschnäbeln wie uns anvertraut. Mehr als 100 Missionen müssen erstmal durchlaufen werde, um vom schnöden Piloten zum Galaxy Commander aufzusteigen.



▲ *Jack am Anfang seiner Karriere*



▲ *Blick in den Rückspiegel*

Digi-Sprache

Von den insgesamt 19-komma-und-ein-paar-zerdrückte-MByte, die sich Mantis einverleibt, entfallen allein auf die Bitmap-Grafiken fünf und auf die digitalisierte Sprache sechs. Hat man einen schnellen Rechner ist die Ballerei auf Aliens ein ganz netter Zeitvertreib, wenn sich auch die Missionen ein wenig ähneln. Extreme Kritiker könnten jetzt abwinken und sagen: "Ha, kennen wir doch alles von Wing Commander!". Und was soll ich Euch sagen? Ihr habt verdammt recht.



▲ *Zufällig? Stealth Fighter Ähnlichkeit*

Sozusagen als eine Art Wing Commader DeLuxe stellt sich Mantis meinen Kritikeraugen. Zumindest in Sachen Hintergrundstory und Animationen ist ordentlich was fürs Auge geboten (schöne Jets, schnelle Frauen, oder umgekehrt?). Bei den Weltraumschlachten gibt es neun (!) unterschiedlich Autopiloten, die die ganze Sache ein wenig einfacher gestalten, aber ansonsten bleibt alles beim Alten.

R2D2 lebt

Hier ein paar andere Waffen, und dort ein anderer Blickwinkel und das war's dann an der Spacefront. Natürlich war sich MicroPlay - wie alle anderen Firmen auch - nicht zu schade, um ein wenig aus den Kinospektakeln zu klauen. So gibt es



ein Wiedersehen mit Star-Wars-Star R2D2, der unter dem Namen ARMS die Systeme des Fliegers steuert.

Alle Wing Commander sollten bei ihren Leisten bleiben. Alle Neulinge sollten sich Mantis auf jeden Fall einmal anschauen.

Marcus Höfer



▲ *Küchenschabe*

▲ *Schnelle Flieger, ...*

▲ *... hübsche Frauen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Anleitung	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»GUT«

Auf Leben und Tod

SIM LIFE

System: **Apple Mac**, geplant für: **PC, Amiga**, Hersteller: **Maxis**.

Wenn Ihr glaubt, daß *Sim Ant* und *Sim Earth* Themen endloser Spekulationen seien, dann kann das nur daran liegen, daß Ihr noch nicht das neue Produkt von **Maxis** gesehen habt. Mit **Sim Life** dürft Ihr nämlich demnächst dem lieben Gott ins Handwerk pfuschen - und Euch in Sachen biologische Mutationen als Ur-Gentechniker beweisen.

Sim Life bricht die Grenzen zwischen Spiel und Education. Ihr könnt Fantasie-Kreaturen entwerfen und sie lebensfähig machen. Also, einen Wolf mit Dackelfüßen und Kiemen ins tibetanische Hochland zu setzen, wird da wenig Erfolg haben. Wenn Ihr ein tropisches Szenario habt, müßte Euch schon eine Art Kamel-Echse einfallen, die eine Menge Wasser speichern kann, oder nur wenig Wasser zum Leben braucht.

Sechs verschiedene Game-Szenarien stehen dafür zur Verfügung. Nun ist es also an Euch, Tiere zu entwerfen, die auch in ihrem Einsatzgebiet eine perfekt organiosierte Nahrungskette entwerfen. Zudem habt Ihr die Kontrolle über Zeit und physikalische Begebenheiten. Ist dann alles eingestellt könnt Ihr Euch zurücklehnen und beobachten, was mit Eurer erschaffenen Welt so alles passiert.

Klar, die Natur hat Jahrmillionen Zeit gehabt, die Lebewesen an ihre Umgebung anzupassen, also ist das Gehirn eines Genies gefragt, und nicht das einer Ameise.

Natürlich ist es extrem wichtig, daß die in jedem Szenario vorkommenden Pflanzen und Tierarten eine Kette bilden. Fehlt ein Glied, fällt die ganze Kette zusammen wie ein Kartenhaus im Wind. Warten wir ab, wie die ganze Chose letztendlich auf dem PC umgesetzt wird. ■

ddf/cus



▲ **Erste Screenshots vom Mac**

▲ **Merkwürdige Mutationen sind möglich**

Bauernkrieg

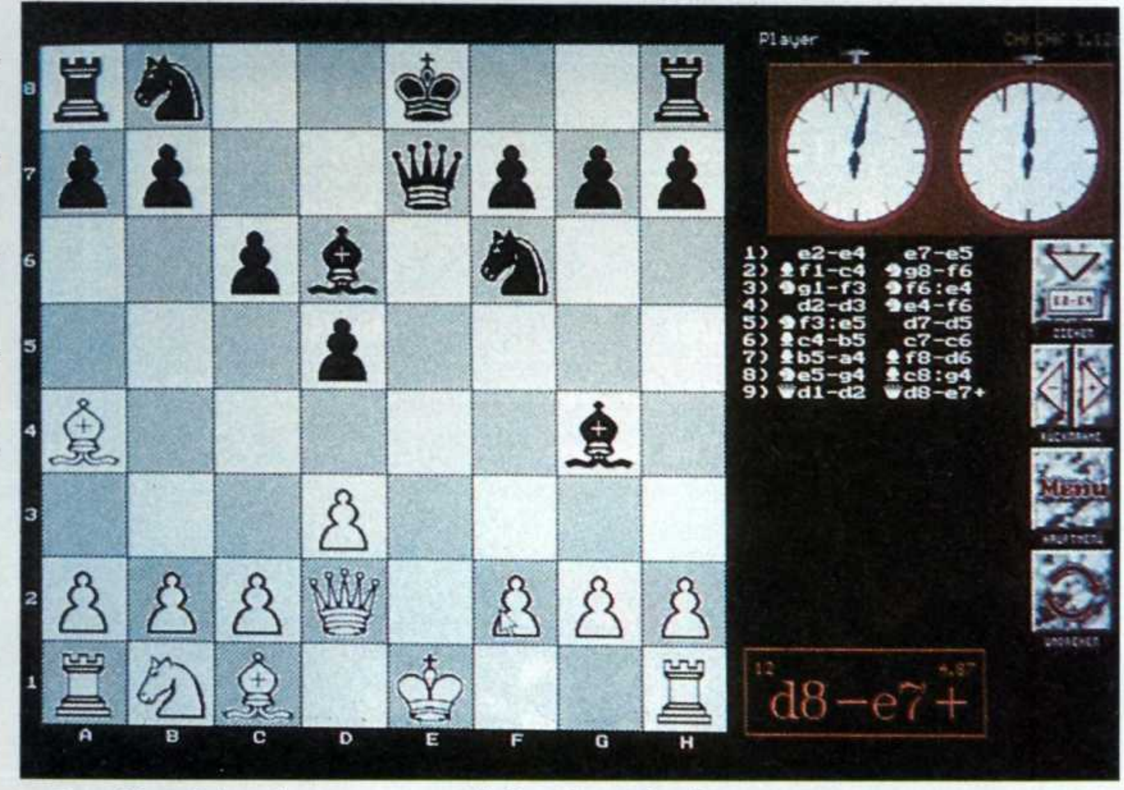
CHECK CHECK

System: **PC** *(VGA, 286/12 MHz)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **99 Mark** *(Endspieldatenbank 68 Mark)*, Hersteller: **Digital Concepts**, 5650 Solingen, Muster von: **Hersteller**.

Mit Check Check hat Digital Concepts in Schachprogramm auf den Markt gebracht, das dem echten Schachfan eine Menge Freude bereiten kann.

Rein optisch präsentiert sich das Programm optimal. Dabei wurde jedoch auf eine 3D-Darstellung verzichtet und ein Symbolfiguren-Screen hinzugenommen. Spröde ist dagegen der Computersteinzeitsound nach dem Mattsetzen.

Wer hinterlistigerweise einen Zug zurücknimmt, wird mit einem Button "Unfair" an die Mogelei erinnert - und zwar bis zum Ende des Spiels. Zwar ist die Spielstärke nicht schlecht, aber dem anspruchsvollen Amateur wird das Nichterkennen eines Remis durch den Rechner Verdruß bereiten. Auch die endlosen Megabyte einer Endspieldatenbank, die man zusätzlich kaufen kann, helfen da nicht weiter: Ein Endspiel "König und Turm gegen Turm und König" spielt das Programm einfach weiter.



▲ **Das Match hat begonnen und die Uhren laufen mit. Wer setzt wen matt?**

Ein weiterer Nachteil der Datenbank ist, daß sie nur Viersteiner spielen kann. Damit ist der praktische Nutzen so gut wie dahin, da die Entscheidung fast immer früher fällt. Vereinsspieler, die ihre Endspieltechnik verbessern wollen, haben durch dieser Informationsfülle dennoch ein breites Trainingsgebiet. Natürlich fehlt beim komplett per Maus gesteuerten Spiel auch eine Editiermöglichkeit für konstruierte Situationen nicht. Unterm Strich kommt ein durchaus brauchbares Schachprogramm heraus, das vielleicht mit einem Update in Sachen Datenbank ein Spiel für Könner werden kann. ■

cus/mh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 11/92:* 11.8.-10.9.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Der Patrizier	Ascon
2.	(2)	Civilization	Microprose
3.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
4.	(-)	1869	Max Design
5.	(6)	Pinball Dreams	21st Century
6.	(4)	Airbus A320	Thalion
7.	(10)	Epic	Ocean
8.	(3)	Sensible Soccer	Mindscape
9.	(9)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
10.	(-)	España '92 - The Games	Ocean

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(4)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(2)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
5.	(10)	Airbus A320	Thalion
6.	(5)	Civilization	Microprose
7.	(9)	Wing Commander II	Origin
8.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
9.	(8)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
10.	(-)	Lemmings	Psygnosis

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
2.	(6)	Pirates	Microprose
3.	(1)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
4.	(5)	The Simpsons	Ocean
5.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
6.	(4)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
7.	(9)	Familien-Duell	PCSL
8.	(10)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
9.	(7)	Conquestador	German Design Group
10.	(8)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(5)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
4.	(1)	Airbus A320	Thalion
5.	(3)	Formula I Grand Prix	Microprose
6.	(9)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
7.	(7)	Amberstar	Thalion
8.	(6)	Silent Service II	Microprose
9.	(8)	Special Forces	Microprose
10.	(10)	Their Finest Hour	LucasArts

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Schon eher interessiert uns, welches Spiel Ihr momentan am genialsten findet, welches Eurer Meinung nach die beste Grafik und den tollsten Sound hat. Und wie immer verlosen wir unter allen Einsendern ein ASM-Jahresabonnement. In diesem Monat wurde Thomas König in 7530 Pforzheim-Würm als Gewinner gezogen.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

Uns interessiert nicht, ob wir in unserem späteren Leben als Rindslederschuh wiedergeboren werden . . .
Foto: Michael Anton

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(5)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(2)	Lemmings	Psygnosis
4.	(-)	Civilization	Microprose
5.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(-)	Indiana Jones IV	Lucas Arts
7.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(4)	Apidya	Kaiko
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis
7.	(5)	Another World	Delphine

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(5)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(3)	Apidya	Kaiko
4.	(7)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
6.	(4)	Lemmings	Psygnosis
7.	(–)	Agony	Psygnosis

(Der) ICE kommt

Kein Hochgeschwindigkeitszug, sondern ein Softwarehaus, das mit Volldampf in die vorderen Ränge der Charts rasen will, stellt sich unter dem Namen ICE vor. Als zugkräftige Lokomotive kennt man Chef Stewart Bell bereits, der sich seine Sporen bei MicroProse und Electronic Zoo verdiente.

Als zugkräftig dürften sich auch die attraktiven Programme erweisen, mit denen Stewart sein **International Computer Entertainment** ausgestattet hat. Die interne Programmiertruppe, in der speziell ungarische Programmierer einen wichtigen Platz einnehmen, werkelt bereits wild vor sich hin, denn bis Weihnachten sollen noch eine Menge zukünftiger Hits fertig werden.

Access Denied

Einen fulminanten Einstieg in den heiß umkämpften Markt der Simulationen soll zu Weihnachten **Access Denied** bilden. Programmiert wird das in der nahen Zukunft, der "Dataspace", angesiedelte Game übrigens vom selben Programmierer, der für die Amigaversion von *F19 - Stealth Fighter* (MicroProse) zuständig war. Eine PC-Version ist ebenfalls in Arbeit.

Viel Digi-Sound und -Speech in CD-Qualität wird versprochen, für die Musik hat Stewart einen anerkannten Musiker engagiert - Adam Pracey, dessen großes Vorbild Chris Hülsbeck ist. Einige der Soundtracks, die übrigens mit dem *Soundtracker* erstellt werden, sind bereits fertig und hören sich an, als seien sie in einem großen Tonstudio abgemischt worden! Wenn das "nur" ein Einstieg sein soll, dann dürfen wir uns wohl in Zukunft auf einige Überraschungen gefaßt machen.



▲ Abandoned Places 2



Abandoned ▶ Places 2

Fire Force

Neben **Fatal Strokes**, das wir bereits in der vorigen Ausgabe vorgestellt haben, soll auch **Fire Force** Ende Oktober für Amiga und PC auf den Markt kommen. In diesem 100% auf Action setzenden Ballerspiel dürft Ihr eine Truppe Söldner befehligen, die durch zwölf immer schwieriger werdende Missionen zu lotsen sind (Geiseln retten oder feindliche Hauptquartiere in die Luft jagen - was man halt als Legionär normalerweise so macht). Die Szenarien sind recht unterschiedlich, Wüste, Dschungel, POW-Camps, und auch die Feinde bedienen sich sehr unterschiedlicher Taktiken. Egal, mit welchen Waffen Ihr Eure Leute ausstattet oder welchen Dienstgrad sie besitzen: Überleben heißt die Devise. Wie? Euer Problem.



▲ Piracy

Abandoned Places 2

Höre ich da einen Freudenschrei? Der wäre durchaus angebracht, denn die Fans des ersten Teils mußten eigentlich ihre Hoffnungen auf eine Fortsetzung begraben, nachdem der Elektronische Zoo den Weg alles Irdischen gegangen war. Doch offensichtlich geht in der Softwarebranche nichts verloren, und so arbeitet dasselbe Team, das bereits für den ersten Teil verantwortlich zeichnete, nun auch am Nachfolger. Im November sollen PC-, Amiga- und Atari ST-Besitzer in den Genuß des grafisch gehörig aufgepeppten Rollenspiels kommen, für das auch eine deutsche Übersetzung geplant ist.

Das im ersten Teil bereits riesige Spielareal wurde noch einmal vergrößert und die Dungeon-Grafik verbessert. An der Oberfläche ist jeder Screen animiert (Vögel flattern durch die Gegend, Bäume wiegen sich im Wind ...) und die Szenarien wechseln schnell und drastisch. Das Actionwindow ist größer und die Animation der über 100, jetzt ebenfalls größeren Gegner recht flüssig geraten (14 Frames pro Sekunde, das sind doppelt so viel wie z. B. beim *Dungeon Master*). Eine düstere und sehr komplexe Story rundet das Point-and-Click-Game ab.

Piracy

Eine wilde Mischung aus Rollenspiel, Handelssimulation und Actiongame stellt sich mit **Piracy** vor. Bisher waren zwar nur Bilder der Amigaversion zu bewundern (im HAM-Mode, einfach umwerfend), das Spiel soll jedoch auch für PC und Atari ST noch vor Weihnachten erscheinen.

Ihr übernehmt das Regiment über eine Galleone und einen Haufen wilder Piraten und erstreitet Euch die Vorherrschaft auf den Meeren. Aufgaben gibt es viele, Langeweile dürfte ein Fremdwort sein und bleiben. Obwohl Ihr Euch hauptsächlich auf See aufhalten werdet, gibt es auch reichlich Abenteuer auf den diversen Inseln zu bestehen. Entern, plündern, Säbel schwingen, Kanonendonner: alles was ein Piratenherz begehrt, ist vorhanden.

Und daß aufgebrachte Schiffe und deren Inhalt gewinnbringend verscherbelt werden, ist klar. Auf einer Karte könnt Ihr Eure Ziele aussuchen, dabei müßt Ihr allerdings Windgeschwindigkeit und -richtung in Eure Navigation mit einbeziehen.

Durch die vielen unterschiedlichen Aufgaben, die Euch sogar rollenspielmäßig in finstere unterirdische Welten mit Höhlen und Dungeons führen, dürfte für abwechslungsreiches Gameplay bestens gesorgt sein.



▲ *Fire Force*

Gnome Alone

Und noch einmal hat Stewart Bell tief in die Hinterlassenschaft des Zoos gegriffen. Kurz bevor die Firma Konkurs anmeldete, war die etwas verständnislos blickende Spielergemeinde mit einem Game beglückt worden, das unter dem Titel *The Magic Garden* allerdings wahrlich keinen Blumenpott gewinnen konnte. Die Story um einen kleinen Gartenzwerg, der als Strafe für schlechtes Benehmen des Königs Garten zu pflegen hatte, war zwar nett gmeint, wies aber keinerlei Gameplay auf. Hier hat die ICE-Truppe nun den Hebel angesetzt. Das Spiel wird mit einer vernünftigen Rahmenhandlung versehen, die zusammenhanglosen Spielelemente sollen verknüpft und zu einem echten Game zusammengeschweißt werden. Auch an der Grafik wird noch gebastelt. Was dabei letztendlich herauskommt, dürfen wir dann unter dem Weihnachtsbaum bewundern, lassen wir uns also überraschen.



▲ *Fatal Strokes*

Englands neuester Zuwachs in puncto Softwarehaus will also wahrlich nicht kleckern, sondern klotzt gleich mit ein paar sehr vielversprechenden Programmen. Wenn die Truppe um Stewart Bell nur einigermaßen das hält, was die Demos versprechen, dann dürfte den etablierten Firmen eine nette Konkurrenz erwachsen. Aber Konkurrenz belebt ja bekanntlich das Geschäft, und das kommt uns Spielern zugute. Na, dann macht mal, Jungs! ■

ddf/ab

Bis zur Schmerzgrenze



◀ Na dann Prost! Equinox steht nicht auf Cola

Kein Zweifel: Wer mal seinen Rechner richtig schwitzen sehen will, kommt an guten Demos nicht mehr vorbei. Komplexe 3D-Objekte drehen sich in rasanter Geschwindigkeit um die eigene Achse, farbenfrohe Hintergrundbilder scrollen butterweich über den Bildschirm und ein super Digi-Sound tönt aus dem Lautsprecher.

Glücklicherweise gelang es den meisten Demo-Programmierer-Teams, sich von der Raupkopierer-Szene zu distanzieren. So konnte sich die Demo-Szene zu einer eigenständigen Sparte entwickeln.

Heutzutage weisen nur noch die phantasievollen Namen auf graue Cracker-Vorspann-Zeiten hin.

Doch kein Licht ohne Schatten: Einige Gruppen klauen wie die Raben und schmücken sich mit fremden Federn. Manches Demo protzt mit Hintergrundgrafiken, die ursprünglich aus Spielen wie Xenon und Shadow of the Beast stammen. Hoch im Kurs liegen auch Hippel- und Hülsbeck-Sounds, die teilweise unverändert als Hintergrundmusik verwendet werden.



▲ Top-Gun läßt grüßen! Das F-16-Demo von Wayfarer

Aber es geht auch anders: Die englische Crew **Electronic Images** bringt auch ohne solche Mauserei den ST-Soundchip zum Glühen. **High Fidelity Dreams** heißt das Ding und ist absolut hörenswert.

Daß bei all diesen Hardware-Zaubereien der Humor nicht zu kurz kommen muß, beweist **Wayfarer1**. In ihrem Amiga-Demo muß sich ein F16-Pilot gegen zwei böse russische Migs behaupten. Die riskante Flucht durch einen Tunnel endet jedoch anders als erwartet.

Auch die Programmierer der Coder-Gruppe **Anarchy** beherrschen ihre Maschinen. Atemberaubend schnelle 3D-Routinen lassen ein Raumschiff durch einen bunten Korridor rasen. Was für ein Spiele könnte man daraus für den großen Commodore entwickeln!

Eine Anmerkung zum Schluß: Wir sind dankbar für jedes gute Demo. Also nicht lang fackeln. Trennt euch von einer Diskette und schickt sie rüber! ■

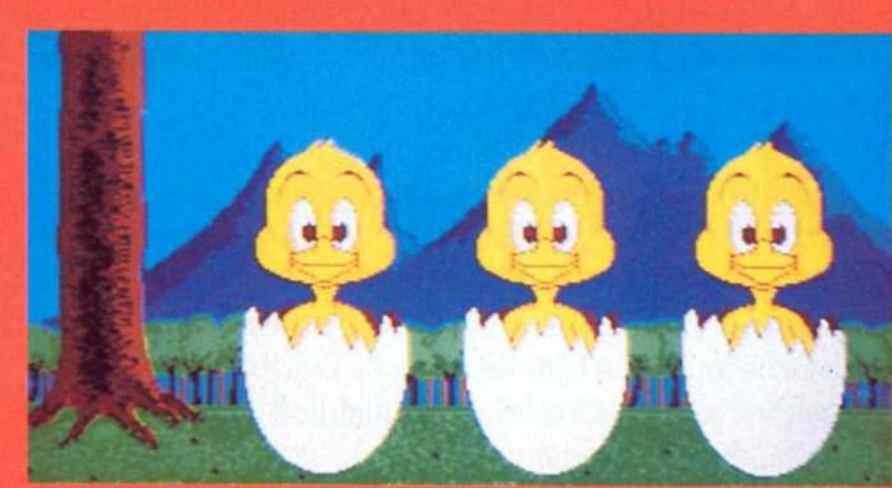
Martin Klugkist



▲ Heiße 3D-Grafik: Anarchy läßt die Puppen tanzen!

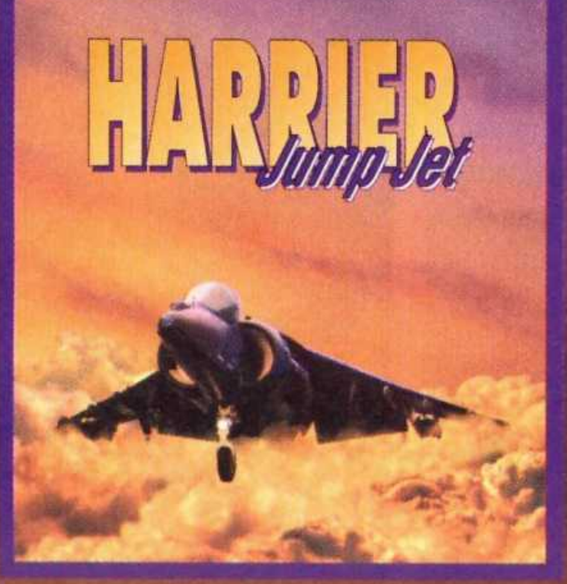


▲ (Alp-)traumhaft schönes Demo: Weirdland für den Amiga



▲ Die Bud Brain Küken piepen jetzt auch auf dem ST

HARRIER *Jump Jet*



Erleben Sie diesen Jäger hautnah.

Das Flugerlebnis läßt sich nur noch steigern, wenn Sie in die britische Luftwaffe eintreten! MicroProse bringt Ihnen jetzt mit Unterstützung der Royal Air Force den ***Harrier Jump Jet.***



- Setzen Sie die einzigartige Fähigkeit der Harrier zum bodennahen 'Schweben' direkt hinter der Front ein. Fliegen Sie kurze, schnelle Einzeleinsätze, bevor Sie zu Ihren Tarnstellungen zurückkehren.
- Erlernen Sie kurze Starts und senkrechte Landungen. Proben Sie den Schwebeflug oder Rückwärtsflug für Situationen, in denen Sie gegnerische Piloten verwirren möchten!
- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem Riesenangebot ausführlich beschriebener Waffen.



Von einzelnen Flugeinsätzen bis zum vollständigen Kampfunternehmen können Sie in diesem Spiel in das authentischste Cockpit steigen, daß es je in einem nicht vom Militär eingesetzten Simulator gegeben hat.



Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!



Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 - 504 326.

Fortsetzung von Seite 46

Grandslam

Abwechslungsreiches gab es hier zu sehen, und das Spektrum reichte von Sport- bis Rollenspiel. Den Anfang machte die neue Version von **Nick Faldo's Championship Golf** für PC, Amiga, Atari ST und diverse Konsolen. Dieses Game hinterließ einen hervorragenden Eindruck und sah so aus, als hätten sich die Macher in puncto Spielbarkeit und Benutzeroberfläche viele Gedanken gemacht.



▲ *Realms of Darkness (PC)*

Das zweite Sport-Highlight war **Liverpool** *(PC, Amiga, Atari ST, C64 und CPC)*, eine Kicker-Arie par exellence. Mit **Myra - The Legend** (PC, Amiga) hatte **Grandslam** das gute, alte **Boulder Dash**-Prinzip aufgegriffen und diesem einige interessante neue Aspekte abgewonnen.

Beavers *(PC, Amiga, Atari ST, C64)* ist Grandslams erstes Jump&Run-Game seit langer Zeit und hat sich den heute geltenden Standards sowohl in Hinsicht Spielbarkeit als auch in puncto Grafik und Sound angepaßt. Und nichts Geringeres als das Geheimnis des ewigen Lebens müssen Eure Helden in **Realms of Darkness** *(PC, Amiga)* suchen, dem ersten Versuch Grandslams, ein Rollenspiel herauszugeben.

Gremlin

...Graphics Software wurde in medias res von zwei Persönlichkeiten vertreten: Sales Manager Paul Mc Connel und Williams-Renault Talent Nigel Mansell *(siehe auch Preview ASM 10/92)*. Während **Nige's World Championship** für alle gängigen Systeme noch vor Weihnachten die Startboxen verläßt, **Lotus - The Final Challenge** *(Amiga/ST)* und **Zool** *(Amiga)* weitestgehend gelaufen sind, läßt Euch Gremlin mit dem Rollenspiel **Deamonsgate 1 - Dorovans Key** hingegen noch ein wenig schmoren. Nur eines sei verraten: Dieses Rollenspiel soll neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzen! Nun, solches braucht bekanntlich Zeit.

Ihr erinnert Euch an *Hero Quest*? Mit **The Legacy of Sorasil** wird noch im November der zweite Teil der adventurelastigen Amiga/ST-Saga eingeläutet. Anders **Pandemonium**. Es sind wilde kleine, quirlige Bobbins aus Bobbinia, die hier, den **Lemmings** gleich, für massig Streß auf jeder Bildschirmebene sorgen werden. Ihr werdet den King Bobbin spielen und Euch vor 'Single Bobbins', 'Extra Bobbins' und 'Bobbinchens' kaum noch retten können. Derzeit rüstet sich die Plage für das Frühjahr, denn dann werden sie in Eure Amigas, STs und PCs krabbeln.

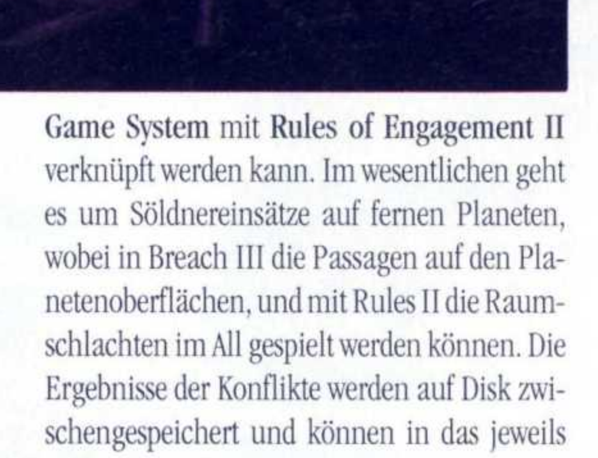
ICE

Ein kleiner Plausch am Rande der Messe brachte Interessantes zutage, denn Adam Pracey hatte die neuesten Versionen der Games von **International Computer Entertainment** dabei. Ein Profil dieser Newcomer-Firma und eine detaillierte Vorstellung der Games könnt Ihr ab Seite 120 lesen.

Impressions

Einen Stand hatten die Jungs von **Impressions** zwar nicht, trotzdem gab es einen ganzen Sack voller Neuigkeiten zu präsentieren. Besonders interessant war, daß sich die Firma mit der amerikanischen Strategie- und Rollenspielschmiede **Omnitrend** zusammengetan hat. Dort konnte man vor einigen Jahren mit **Breach** und **Paladin** gute Erfolge verzeichnen, an die jetzt in Zusammenarbeit mit **Impressions** angeknüpft werden soll. Angekündigt ist **Breach III** für PC, das durch das **Interlocking Game System** mit **Rules of Engagement II** verknüpft werden kann. Im wesentlichen geht es um Söldnereinsätze auf fernen Planeten, wobei in Breach III die Passagen auf den Planetenoberflächen, und mit Rules II die Raumschlachten im All gespielt werden können. Die Ergebnisse der Konflikte werden auf Disk zwischengespeichert und können in das jeweils andere Spiel übertragen werden.

Deamonsgate 1 ▼ *(PC)*



Ähnlich verhält es sich mit **Caesar** und **Cohort II**, beides für PC, Amiga, Atari ST. Während in Caesar Wachstum und wirtschaftliche Entwicklung im Mittelpunkt standen, ging es in Cohort II um die kriegerischen Aspekte der imperialen Entwicklung.

Paladin II *(PC, Amiga, Atari ST)* wird ein strategisches Fantasy-Rollenspiel werden, das inhaltlich an den gleichnamigen Vorgänger anknüpft. Ganz neues Territorium betrat Impressions dagegen mit **The Hand of St. James** *(PC, Amiga, Atari ST)*. Im Mittelpunkt dieses "Sierra-Style"-Grafikadventures steht eine rätselhafte Mordserie, die ein mittelalterliches Kloster heimsucht.



▲ *Christelle Gessler von Infogrames stellt sich ASM*

Infogrames

Zwei neue Serien stellte **Infogrames** auf dieser Messe vor. Den Anfang der **Virtual Dreams Collection** machte **Alone in the Dark**. Das Adventure lief bisher unter dem Titel "Call of Ctulhu", der jedoch aus rechtlichen Gründen geändert werden mußte. Dessen ungeachtet sah das Game einfach phantastisch aus. Die neuartige Grafik und die tollen Animationen machen die Erforschung des zehnstöckigen Spukhauses zu einer wahren Wonne.

Für nicht wenig Verwirrung sorgte der Titel der zweiten Serie: Die **Call of Ctulhu Collection** nimmt sich der Lovecraft-Stories auf der Rollenspielschiene an. **Shadow of the Comet** wird hier der erste Titel sein und ähnliche Grafiken aufweisen wie Alone in the Dark. Beide Games sollen Anfang nächsten Jahres ihren Einzug auf PCs und eventuell Amigas halten.

Noch kein fester Termin war für **Stunt Island** zu erfahren, einer "Hollywood"-Simulation, in dem eigene Stuntfilme erstellt wer-



◄ *Nige nach ...* ▲ *... und bei der Arbeit*

den können. **Unnatural Selection** läßt Euch ähnlich wie bei *SimLife* genetische Experimente durchführen und deren Resultate bewundern oder verwerfen.

So weit, so gut. Aber nun kommt die traurige Nachricht für Tracy-Fans: **Eternam 2** wurde wegen Überlastung der Programmierer erst einmal zurückgestellt. Vielleicht gibt's ja Ostern ein Wiedersehen.



◀ *Stunt Island (PC)*

Konami

Ex-Palace-Manager Pam Griffith und Pete Stone sind die Leiter hinaufgeklettert und zeichnen nun für die HC-Schiene bei Konami Europe verantwortlich. Kaum die Türschwelle überschritten, präsentieren die beiden auf der Show zwei Highlights der Superlative: **Elite 2** steckt in den letzten Vorbereitungen *(siehe auch ASM 9 und 10/92)*. Neben gängigen 16-Bit-Rechnern sollen nun auch CD-ROM und das SuperNES mit Brabens heißer Ware versorgt werden. Wer die frohe Kunde noch nicht gehört hat: Wenn das Game auf großes Shippin' über Ärmels Kanal geht, wird es mit deutschem On-Screen-Text ausgestattet sein. Is' das nix?

Es geht weiter: **Batmans Return** ist das Zauberwort, dessen Formel sich aus 'nem Adventure für PC *(noch vor Weihnachten)* und 'nem starken Action-Titel für Amiga und C-64 *(Anfang '93)* zusammensetzen wird. Wenn's klappt, könnt Ihr Euch in Sachen Adventure auf ein Preview in der kommenden Ausgabe freuen. Frei nach dem Motto: "We are the **Champions**" wird in Bälde ein gleichnamiges NFL-Produkt für PC zu erwarten sein, dessen Prototyp aus den Vereinigten Staaten stammt. Klingelts? Nun, mehr wird an dieser Stelle nicht verraten!

Auch auf der Konsolenseite der Konami-Medaille zeichnet sich Interessantes ab, doch zunächst, so Marketing-Chef Klaus-Peter Kuschke, konzentriere man sich hier auf den offiziellen Release von **Pirates** für das NES im November.

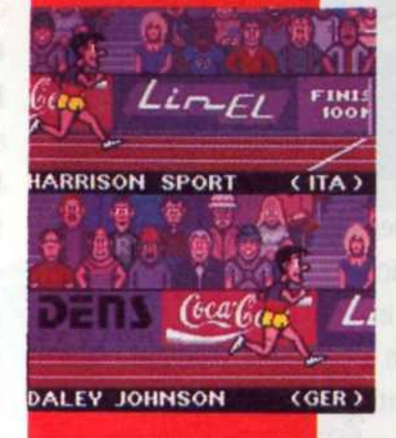
Lander

Ganz neu in der Runde der Software-Hersteller war das kleine schottische Unternehmen **Lander Software**, das sich speziell der Entwicklung von Lernsoftware für Kinder auf dem PC verschrieben hat. Besonders gut gefiel uns **Spellbound**, in dem es ums Buchstabieren von Worten geht. Mit einem kleinen Hubschrauber gilt es, die verlorenen Buchstaben zu finden, die zusammen ein Wort ergeben. **Hooray for Henrietta** und **Henrietta's Book of Spells** sollen Kindern die Grundrechenarten näherbringen.

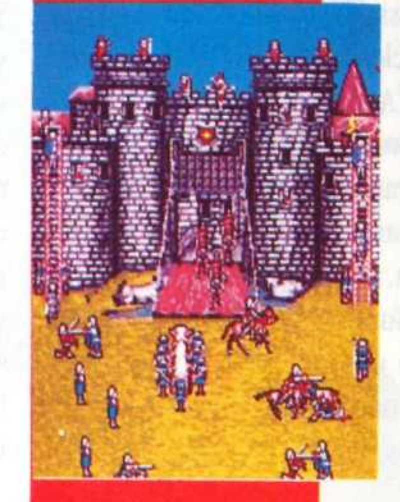


▲ *Astar (Amiga)*

▼ *Olympix (PC)*



▼ *Astar (Amiga)*



Linel

Gerüchte um die mysteriöse Beziehung zwischen **Game of Life**-Macher Markus Grimmer und einer 'Silberbüchse' haben nun ein Ende! Die Erklärung: 'Karl May goes Computer'. Mit **Der Schatz im Silbersee** geht das erste Resultat aus der Vergabe der Karl-May-Rechte an Linel digital, aber vorlagengetreu in Serie. Anfang '93 möchte Linel-Chef Grimmer, der auf dieser Show weniger 'standhaft', dafür aber sehr gut 'per pedes' war, möglichst viele PC und Amigas dieser Erde mit dem Winnetou-Epos ausgerüstet sehen. Außerdem gab er die Zusammenarbeit mit einer Company aus Taiwan bekannt: **Dynasty International** hat das Rollenspiel **Legend of the Swordmaster** *(PC)* sowie zwei Strategiespiele, **Heroes of China** *(PC)* und **Battle Commander** *(PC)* an Linel lizensiert.

Und was die Schweizer derzeit auf den Markt bringen? **Astar**, ein Strategie-Epos nach Atlantis-Überlieferungen *(Amiga mit*

1MB). Schnellste Reaktionen, Geschick und möglichst einen PC, ST oder Amiga fordert das Action-Game **Kiro's Quest**, welches sich bei den Schweizern derzeit gerade in Produktion befindet, wie übrigens auch die Sport-Comic-Simulation **Olympix**. Noch im November soll diese für Amiga und PC auf dem deutschen Markt zu haben sein.

Loriciel

Gar martialisch ging es am Stand von **Loriciel** zu, wo die neue Pressesprecherin Catherine Jaymond ihren Einstand gab. Auf SuperNES wie NES lief **Best of the Best Championship Karate**, das durch schöne Animation bestach. Game Boy-User werden ebenfalls in diesen Genuß kommen. Rasant hüpfte auch ASM-Hit-Gewinner **Jim Power** auf den SuperNES- und Mega Drive-Monitoren herum. Das Gameplay wurde hier nochmal kräftig aufgepeppt und mit vielen zusätzlichen Optionen versehen. Für das Mega Drive ist auch eine Tennissimulation in Arbeit, deren Titel allerdings noch nicht feststand.

Freizügig zeigte sich die Heldin von **The Entity**, das in der französischen Fassung gezeigt wurde. Für die USA wird das Game entschärft, sprich: die Dame bekommt ein Kleidchen übergezogen. Welche Version in Deutschland auf den Markt kommen wird, das konnte auch Chef Laurant Weill noch nicht definitiv sagen.

LucasArts

Applaus, Applaus für **LucasArts**. Wie Ihr dem Screenshot unschwer entnehmen könnt, nähert sich die Amiga-Version von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** mit Riesenschritten der Vollendung. Das Game ist zu etwa drei Vierteln fertig, soll auf sämtlichen Modellen laufen und natürlich auch die Festplatte nicht verschmähen, schließlich umfaßt Indy 4 etwa 11 Disks ... bis Weihnachten soll es spätestens so weit sein, englische und deutsche Versionen werden zeitgleich erscheinen.

Eine heiße ....Simulation

▲ *Indiana Jones 4 (Amiga)*

▼ *X-Wing (PC)*



steht Euch mit dem 3D-Spektakel **X-Wing** ins Haus und unter den Weihnachtsbaum. Mindestens 12 Trainingsmissions sollen Euch auf die wilden Verfolgungsjagden und Schlachten im All und auf Planetenoberflächen vorbereiten. Die Grafiken draußen im Weltraum waren zwar naturgemäß nicht so besonders spektakulär, die Flugsequenzen dafür umso mehr.

Ganz nebenbei arbeiten die Lucas-Jungs auch schon wieder an einem neuen Adventure, das übrigens vom selben Team programmiert wird wie *Monkey Island*, und Euch ein Wiedersehen mit einigen der Charaktere aus *Maniac Mansion* bescheren wird.

MAX Design

Auf Schusters Rappen machten die Jungs von **Max Design** samt ihren **NEO**-Starprogrammierern die Hallen der ECTS unsicher. Nachdem sich ihre Wirtschaftssimulation *1869* nun auch in England recht gut verkauft, stecht das nächste Game schon in den Startlöchern. Im Februar etwa soll **The Whale's Voyage** den Rollenspielmarkt erobern. Das in einem Sci-Fi-Szenario des Jahres 2300 angesiedelte Werk wird mit einem neuartigen Kontrollsystem ausgestattet sein und Besitzer von PCs, Amigas und Konsolen erfreuen.

Maxis

Bei **Maxis** wurde weiterhin simuliert, was das Zeug hält. Nach **SimLife**, in dem Ihr Euch als genetische Ingeneure versuchen könnt, steht nun **SimFarm** an. Worum es dabei geht, könnt Ihr Euch leicht selber ausmalen. Ein Ersatz für's landwirtschaftliche Praktikum vielleicht?

Da für die in Rußland programmierte Fischsimulation **El Fish** die Europa-Rechte leider noch nicht geklärt sind, war von Maxis auch noch kein möglicher Termin für dieses etwas aus der Rahmen des Üblichen fallende Programm zu erfahren.

Microïds

Einen kleinen Sonnenschein bescherte uns Elliott Grassiano von **Microïds** mit dem Jump & Run **Nicky Boom**. Den Test findet Ihr auf Seite 18. Auf Amiga, PC und Atari ST hüpft Ihr durch abwechslungsreiche Szenarios. Auch auf der Strategie-Ebene ist das französische Softwarehaus aktiv: Demnächst mehr von **Dominium**. Gegen Weihnachten werdet Ihr noch mit **Super Sports Challenge** beglückt, und im nächsten Jahr kommen die Adventure-Freunde zum Zug mit **Secret Mission** *(Arbeitstitel)*, einer Agenten-Story.

MicroProse

Lauter alte Bekannte begrüßten uns am **MicroProse**-Stand: **Rex Nebular** trieb sich auf dem Planeten der Gender-Bender-Ladies herum, der **Harrier** produzierte ein paar spektakuläre Abstürze, und bei **The Legacy** war zwar tolle Animation, aber immer noch kein Gameplay zu bewundern. Versprochen wurde allerdings, daß diese und auch all die anderen lange angekündigten Programme noch vor Weihnachten ihren Einstand geben werden. Hoffen wir's.

Millennium

Ein Sportspiel besonderer Art war auf fast allen Monitoren bei **Millennium** zu bewundern: In **Aquatic Games** hält sich Superstar James Pond während des Urlaubs fit. Mit von der Amiga-Partie sind die Aquabats, und wer mehr über die abgedrehten Diszipinen wissen will, sollte mal auf Seite 102 nachschlagen. Karriere macht Sklave Hector nicht nur in **Rome AD92**, sondern auch auf Seite 61. Und gruselig schließlich wurde es mit **Daughter of Serpents**, einem Adventure mit leichten Horroranklängen. Die toll aussehende PC-Version soll bereits im November erscheinen, Amiganer müssen sich leider bis März '92 gedulden. Dafür aber kommen sie zum selben Zeitpunkt auch als einzige in den Genuß des dritten Teils der **RoboCod**-Saga. Sobald der Titel feststeht, werdet Ihr selbstverfreilich informiert!

Mindscape

Rasantes gab's bei **Mindsape** zu sehen. **Outlander** featured ein Mad Max-mäßiges Holocaust-Szenario mit schnellen motorisierten Verfolgungsjagden und jeder Menge Klopperei. Amiga only! Reichlich Prügel könnt Ihr auch bei **Battletoads** beziehen - und austeilen, vorausgesetzt, Ihr besitzt einen PC, Amiga oder ST. Durch zwölf Levels dürft Ihr Eure Kampf-Kröten steuern, zu zweit macht's noch mehr Spaß. Preview auf Seite 20.

Captive hat nun auch endlich seinen Weg auf den PC gefunden. Die Umsetzung des Klassikers scheint recht gut gelungen zu sein.

Neben einigen Tools wie **Rightpaint** und **Squeegee** für Windows-User gab es auch den **World Atlas 3.2** und die mit Animationen versehene **New Grolier Multimedia Encyclopedia** für CD-ROM zu bestaunen. Star in der "Edutainment"-Abteilung dürfte aber mit Sicherheit **Mario - In the Seven Portals of Peril!**1 werden. Der niedliche Nintendo-Klempner muß die von seinem Erzfeind Bowser geklauten Kunstgegenstände wiederbeschaffen. So ganz nebenbei lernt man dabei berühmte Städte kennen und den eigenen Grips gebrauchen.

Mirage

Viel Neues gab es nicht zu sehen, am edel aufgemachten **Mirage**-Stand. Neben den beinah fertigen Action-Games **Dwagons** und **The Gadget-Twins** war vor allem das Strategie-Epos **Ragnarök** zu bewundern. Auch die eigentlich schon längst fertigen **Humans** haben ihre letzten Schwierigkeiten überwunden und sollen nun tatsächlich die Computer unsicher machen.

Einen Knüller aber wollen wir Euch nicht vorenthalten: Mirage arbeitet bereits an einem Adventure für den **Atari Falcon 030**! Abgedrehte Charaktere, witzige Dialoge und Reisen im Weltall wie auch auf Planeten sollen für Unterhaltung bei **Space Junk** sorgen. Bis 1993 müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.

Die Umsetzungen der Hitprogramme **Darkseed** für Amiga und **Ashes of Empire** für PC sollen ab November erhältlich sein, natürlich wieder komplett in Deutsch. Auch die PC-Version von **Prophecy 1 - The Viking Child** wird in einer deutschen Übersetzung zu haben sein. Zukunftsmusik dagegen ist **Galacticon**, von dem außer der Ankündigung, daß es im Januar für PC erscheinen soll, noch nichts zu sehen war.

NovaLogic

Nachdem es lange Zeit recht still um **NovaLogic** war, sind die Amerikaner wieder aus der Versenkung aufgetaucht. Man könnte sagen, ein Comeback mit einem Knall, denn was an diesem Stand zu sehen war, ließ uns die Augen übergehen. **Comanche Maximum Overkill** (PC) ist ein High-End-Hubschraubersimulator, dessen absolut realistische Terraindarstellung durch die Verwendung von Satellitenaufnahmen möglich gemacht wurde. Seht Euch das Bild an: Das, was Ihr dort seht, bewegte sich auch und war spielbar. Zwar bedarf es eines schnellen Rechners, um in den Genuß der kompletten Farbvielfalt zu kommen, dann vermochte dieses Game aber sogar solchen Highlights wie *Strike Commander* das Wasser zu reichen.

Battlefield 2000 (PC) war eine futuristische Panzer-Schlachtensimulation üblicher Machart. **Ultrabots** (PC) hingegen wurde als futuristischer Techno-Thriller umschrieben. Es geht um einen Feldzug gegen eine besonders fiese Rasse von Aliens, der von speziellen Robotern durchgeführt wird. Auch für **Philips**' CD-I-System wird entwickelt: Wir dürfen uns auf **Super Mario Brothers** und die U-Boot-Simulation **Wolfpack** freuen.

Ist er nicht süß, der Ultrabot? (PC) ▶

Comanche Maximum Overkill (PC) ▼



Ocean

Kontinuität war schon immer eines der Markenzeichen von **Ocean**. Nach wie vor folgt man bewährten Taktiken: Lizenzen, Lizenzen, Lizenzen und ab und zu einmal ein neues Game, das nichts mit irgend einem Box Office-Hitfilm zu tun hat. Dieser Titel war diesmal **Wizkid** (PC, Amiga, Atari ST), das als Arcade-Shoot-'em-Up-Plattform-Adventure-Puzzlegame bezeichnet wird. Daneben präsentierte man einige Titel, die von **Maxis** stammen und unter Lizenz genommen wurden, und natürlich die unvermeidlichen Filmlizenzen, die dieses Jahr **Lethal Weapon III** und **Cool World** heißen, beides für PC, Amiga, Atari ST und C64.

Origin

Hier laborierte man immer noch aufgeregt am **Strike Commander** herum, der rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig sein soll. Außerdem gab es noch **Forge of Virtue** und **Serpents Isle** aus der Ultima-Serie zu sehen. Beides Titel, die grafisch nur noch mit dem Adjektiv 'atemberaubend' beschrieben werden konnten. Ansonsten war **Wing Commander** für den Amiga zu bewundern, mit dessen Entwicklung man einige Schritte weitergekommen war. Heiß sah aber auch **Privateer** aus, der bisher unter dem Arbeitstitel *Trade Commander* die Runde machte. Als Geheimagenten-Söldner und Spion dürfen PC-Besitzer ab Weihnachten das Weltall in bester *Wing-Commander*-Manier unsicher machen. Eine einfachere Steuerung, tolle Grafiken und viele neue Features dürften aus diesem Programm ein neues Kultspiel machen.



▲ ***Lord British ...***

Philips

Wie anfangs erwähnt, kamen wir aus guten Gründen an jenem Stand einfach nicht vorbei, denn: **CD-I** *(vgl. Bericht Seiten 154/155)* ist startbereit...

Psygnosis

Hier gab es die langerwartete Fortsetzung der *Lemmings* zu bewundern. **Lemmings II** weist im Vergleich zu seinem Vorgänger einiges an Neuerungen auf.

Ihr müßt nur noch einen Lemming retten, es gibt verschiedene Stämme, und die grünhaarigen Kleinen haben diesesmal ganz neue Kunststückchen auf Lager.

Obendrein scrollen die einzelnen Level nicht mehr nur von links nach rechts, sondern haben nun auch eine vertikale Ausdehnung.

Zu sehen gab es daneben noch die Amiga-Games **Shadow of the Beast III**, das kurz vor der Fertigstellung stand, und den futuristischen Flug- und Strategiesimulator **Air Support**.

Mit **Armour-Geddon II** steht uns ein weiteres Fortsetzungs-Teil ins Haus, das noch besser, noch schneller und noch schöner als der Vorgänger sein soll.

Über **Creepers** dürfen sich speziell PC-Benutzer freuen; das 80 Level umfassende Puzzle-Game wird es nämlich nur für diesen Computer geben.



▲ ***Bald Standard? CD-I von Philips***

Doch zurück zum Amiga. Superhelden à la X-Men, Batman und "Die Fantastischen Vier" standen bei **Super-Hero** Pate, und nun dürft Ihr, gewandet in ein hautenges Kostüm, den Königen des Verbrechens die Stirn bieten. Halb Adventure, halb Simulation war **Cytron**, das Euch mit der Erkundung eines unterirdischen Forschungslabors betraut, in das grauenhafte Aliens eingedrungen sind und alles Leben dahingemeuchelt haben.

Renegade

Die **Chaos Engine** (Amiga, Atari ST, PC), auf die wir schon so lange warten, soll nun endlich fertig werden. November '92 ist das Game da, so wurde uns versichert. Die langen Verzögerungen seien durch Probleme bei der Programmierung der künstlichen Intelligenz entstanden.

Fire & Ice soll es bald in einer PC-Version geben, und von **Gods** lag eine fertige Mega Drive-Fassung vor, die es jedoch in Europa vorerst nicht geben wird.

An echten Neuigkeiten gab es im Grunde wenig: **Uridium II** war zu sehen, die Fortsetzung zu dem Game, das 1986 C64-User den Atem anhalten ließ. Mehr dazu auf Seite 41. Außerdem wurde bekannt gegeben, daß zwei neue Software-Größen zum **Renegade**-Team gestoßen seien und an **Ruff & Tumble** gearbeitet würde, das im Laufe des Jahres '93 erscheinen wird.

Sierra On-Line

Neben dem mittlerweile fertiggestellten und sehr vielversprechenden **King's Quest VI** stand auch der lang erwartete fünfte Teil der **Space Quest**-Serie natürlich ganz oben auf der diesjährigen Wunschliste. Wir wurden nicht enttäuscht. Roger Wilcos Crew ist mindestens so dämlich wie er selber, und gegen die Dame in der Silberrüstung geht echt die Post ab. Grafisch hat das Game auf jeden Fall eine ganze Menge zu bieten. Das Pseudo-Rollenspiel **Quest for Glory III: The Wages of War** läßt ebenfalls bald auf lange Spiel-Sessions hoffen.

Eine angenehme Überraschung war auch Sierras erstes echtes Rollenspiel: **The Betrayal at Krondor** hat nicht nur eine Spitzenstory von Raymond E. Feist als Hintergrund, sondern glänzt auch durch tolle Grafik. Ab November für PC erhältlich, also wetzt Eure Klingen und lernt Eure Zaubersprüche!

Für harte Männer mit PCs gibt's **Front Page Sport: American Football**, Leute mit Humor sollten sich dagegen **Screen Antics: Johnny Castaway** zulegen. Auf diesem Screen-Saver treibt ein etwas vertrottelter Schiffbrüchiger mit immer neuen Abenteuern sein Unwesen. Nie war Nichtstun unterhaltsamer. Und wer gerne tüftelt, der kann sich sein Gehirn mit der **Incredible Machine** verbiegen,



▲ *ASM bei Sierra On-Line*

wo es gilt, auf 100 Levels eine funktionierende Maschine zusammenzubasteln. Außerdem gibt's recht interessante Mission Disks in der Great War Planes-Serie, so z. B. der **Red Baron Mission Builder** und **RAF in the Pacific**.

Software 2000

Plön-Eutin-London! Vom Umzugstreß direkt in den Messestreß begaben sich die 2000er von der Küste. Mit nunmehr 615qm Nutzfläche *(nicht auf der Show!)* und personeller Verstärkung machen die drei Wardengas einen deutlichen Schritt nach vorn. Auf der Show passierte eine ganze Menge rund um Hexuma *(vgl. Seite 48)*, welches, so Andreas Wardenga, nunmehr das Zeitalter norddeutscher HQ-Titel einläuten wird. ST-User, aufgepaßt! Ihr erinnert Euch an den *Bundesliga-Manager Prof.*? Ja, genau! Eine ST-Version ist jetzt in Arbeit! Doch damit nicht genug. Wer meint, '93 sei kein Sportjahr, wird spätestens jetzt eines Besseren belehrt: Noch im Frühjahr wird es eine weitere Sportsimulation aus Eutin geben, welche in etwa zeitgleich mit dem Anpfiff zur gleichnamigen WM erscheinen soll.

Auf internationaler Ebene scheinen die 2000er mit ihrem Vertragspartner *U.S. Gold* recht glücklich zu sein. So erscheint in Kürze *BMP* in italienischer und französischer Umsetzung, will heißen, daß nebst On-Screen-Text selbstverständlich auch all das zu Managende, sprich: die Teams, ausgetauscht werden. Auch *Hexuma*, jüngster Adventure-Spaß, soll alsbald auf den europäischen Markt zugeschnitten werden, während sein Macher Harald Evers bereits über **Hex. 2** nachdenken wird.



▲ *Ferrari Challenge (Amiga & PC)*

SSI

Große Pläne beim Strategie-Spezialisten **SSI**. Außer der Fortführung der populären AD&D-Szenarien dürft Ihr Euch in Zukunft auch auf eine Horror-Reihe freuen, die die Welt von **Ravenloft** als Hintergrund hat. Interessant war auch eine Idee, die bei den neueren Spielen zum Tragen kommen wird: Ihr kauft Euch das Grundprogramm einer Serie, dann werden in etwa vierteljährlichen Abständen sogenannte Module erscheinen. Diese "Szenario-Disks", die nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm laufen, sind eigenständige Spiele, die jedoch zu einem weit geringeren Preis verkauft werden. Eine prima Idee, meinen wir.

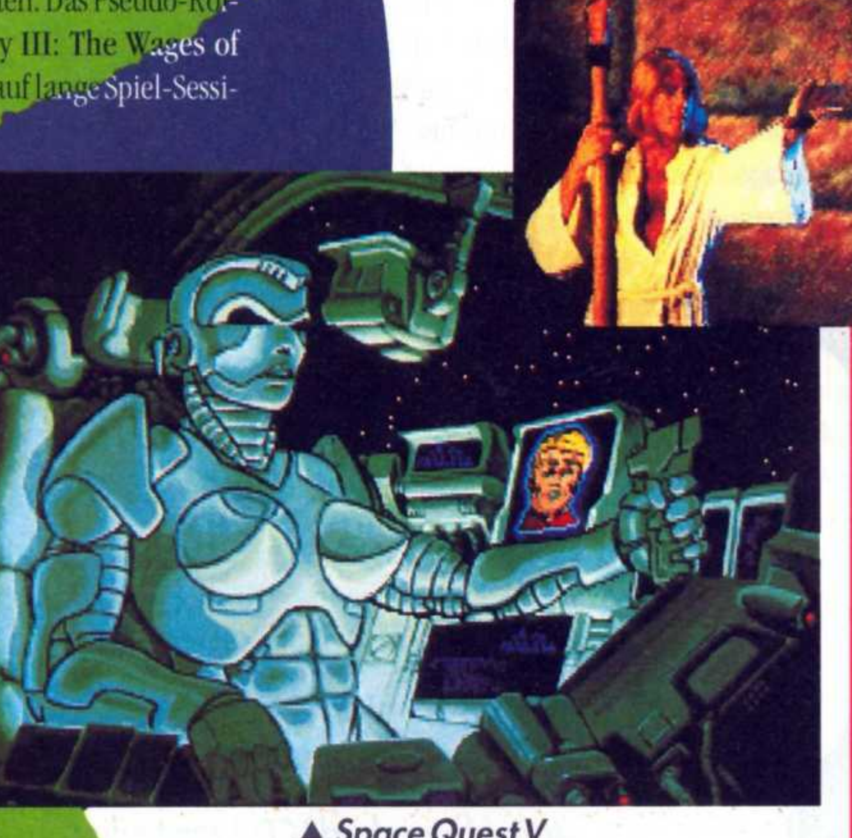
Starbyte

Auch für Jürgen 'Super Soccer' Kraft war es eine 'Show mit viel Schuh'. Nur zwischen Tür und Angel konnte man ihm begegnen, wenngleich er dann stets für eine Überraschung gut war: Es gibt sie, die ersten Lebenszeichen von **Bazooka Sue**, denn 'Miss Quiiky' wurde inzwischen animiert.

System 3

Ganz im Zeichen von Putty stehen die Dinge bei Cale'n'Cale. **Silly Putty**, der Werdegang eines Gummiblobs, ist ready for kleb' off, zumindest in Amiga-Kreisen! Jetzt arbeitet die Crew in Harrow - On the Hill mit Hochdruck am gleichnamigen Release für PC, und - man glaubt es kaum - einer Data-Disk für Putty - zu Weihnachten! Oh no! More Putty.

Gotcha hingegen wird derzeit kräftig zurückgehalten, zugunsten vereinter Kräfte Arbeit an **Ferrari Challenge**, der Rennsport-



▲ *The Betrayal at Krondor (PC)*

▲ *Space Quest V*

Simulation, die den gewöhnlichen Grand-Prix-Stoff lediglich als Basis mit einfließen lassen soll. Was sich darüber hinaus abspielen soll, kann man unter dem Begriff sog. interaktiver Features zusammenfassen. Im Januar soll die Amiga-Version bereits vorliegen, um Ostern herum dann das MS-DOS-Werk. Adrian Cale verspricht dafür schnellste, noch nie gesehene Grafik-Routinen. Quod demonstrandum est.

Noch 'Work in Progress': Boat Duel ▼ (NES)

The Sales Curve

Nachdem uns eine diebische Elster zuvorgekommen war, um uns die Testversion der niedlichen **Troddlers** *(Amiga, siehe Seite 23)* zu verwehren, entwickelte sich das Meeting mit Nadja Singh, Pressefrau der Curve, sehr rasch zu einem ergiebigen Fundus: Nebst einem Amiga-Release können sich die *Troddlers* ab Frühjahr auch auf dem SuperNES sehen lassen. Alles wartet auf den **Lawnmower Man**! Nun, es wird frühestens Sommer, spätestens jedoch Herbst '93, bis Ihr das Rasenmähen mal richtig genießen könnt. Thema **Daily Sport**: Die **Cover Girl Poker**-Strip-Klamotte wird in den nächsten Tagen auf CDTV-Scheibe erscheinen, ach, was sind wir heute wieder... *gut!* Noch bis Weihnachten sollen **Super** ***SWIV*** auf SuperNES und **Rodland** für das NES und den GameBoy erscheinen, daneben frühestens im ersten Quartal '93 die mysteriösen Underground-Abenteuer von Catgirl und Catboy im GameGirl...äh, -Boy: **Catrap**. Ebenfalls noch 'Work in Progress'-Titel ist **Eliminator Boat Duel** für das NES. Allein oder gegen Euren Kumpel könnt Ihr in eines von zwei Turbo-Motorbooten steigen und Euch mit diesem Sport einen Heidenspaß machen.



▲ SuperSWIV (SuperNES)

Titus

Ebenfalls ohne Stand, aber trotzdem anwesend, war **Titus**. Mit gutem Grund, hatte man doch einiges in petto, was es zu präsentieren galt. Der immerhungrige Steinzeitmensch aus Prehistorik wird in ein neues Abenteuer geschickt. In **Prehistorik II - Return to Hungerland** (PC, Amiga, Atari ST) geht es wieder um eine heiße Schlacht, in der es heißt: Fressen oder gefressen werden! Dem hauseigenen Rennspiel **Crazy Cars** (PC, Amiga, Atari ST, C64, CPC) ließ man einen dritten Teil folgen, der Euren Computer in einen Lamborghini Diabolo verwandeln und technisch neue Maßstäbe setzen soll.

Außerdem hatte sich Titus die Rechte an den Hinterlassenschaften von **Palace Software** gesichert, einer Company, die leider das Zeitliche gesegnet hat. Hier wurden Zmira, der freundlichen alten Hexe, mal wieder ihre magischen Fähigkeiten gestohlen. Diejenigen unter Euch, die schon ein wenig länger Computerspiele daddeln, kennen Zmira vielleicht noch aus den ersten beiden Hexenküche-Abenteuern. Jetzt soll **Super Cauldron** (PC, Amiga, Atari ST, CPC) herauskommen und an die Erfolge der Vorgänger anschließen. Ein weiteres Sequel zu einem Palace-Titel ist **Super Barbarian** (Amiga), dessen Vorgänger in Deutschland dank allzu grauslicher Animationen auf dem Index stehen.

UBI Soft

Hauptattraktion am Stand von **UBI Soft** war ohne Zweifel ein Programm für die Kleinste unter den Spielmaschinen: das Game Boy-Actionspektakel **Star Wars**, das sich eng an die Filmvorlage anlehnt, enthält in seinen 22 Levels mehr Gameplay als so manches Spiel für die großen Kollegen. **SpellCraft** auf PC stellten wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vor, in der Ihr auch ein Preview über **BC Kid** für den Amiga finden könnt *(Test Seite 38!)*. Als echte Überraschung dagegen entpuppte sich die Zusatzdiskette für **The Perfect General**, die Euch Szenarien rund um den Erdball präsentiert. Weitere Disketten sollen in Vorbereitung sein.

U.S. Gold

Guter Dinge waren die Product-Manager bei U.S. Gold, und das mit Recht. Hits wie **Amazon**, das von **Access** entwickelt wird oder **Aspects of Valour**, mit dem U.S. Gold problemlos in direkten Wettstreit mit *Ultima Underworld* treten wird, berechtigen durchaus zu guter Laune - auch für den spielbegeisterten Computerbesitzer. Werft einen Blick in ASM Ausgabe 10, wenn Ihr näheres über diese Games und auch das Grafikprogramm **Playmation** von Cineplay wissen wollt. **Flashback**, das neue Actiongame von **Delphine**, ist mit einer Preview auf Seite 21 vertreten. Außerdem durften wir eine so gut wie fertige Version von **Sir-Techs Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant** probespielen. Da lachte das Herz des Rollenspielers. Viel Qualität war auf jeden Fall von der Firma aus Birmingham zu sehen.

Virgin Games

Gar heiß ging's zu am Stand von **Virgin Games**, und das könnt Ihr durchaus wörtlich nehmen. Irgendwie war wohl die Klima-Anlage ausgefallen, aber trotzdem konnten wir uns kaum losreißen von den Programmen, die hier gezeigt wurden. Da wären als erstes die Konsolen-Games. Alle Sega-Systeme außer Game Gear werden hier mit **Speedball 2: Brutal Deluxe** und **Xenon 2: Megablast** noch vor Weihnachten beglückt. **Robin Hood: Prince of Thieves** gibt's für die Master Systeme, und 1993 wird das Mega Drive in **Another World** versetzt. Das Teil sah echt edel aus.

Für sämtliche Sega-Maschinen wird's dann im Februar **Mick and Mack: Global Gladiators** geben, wo Ihr 12 Levels von Umweltschmutz säubern müßt. Und dann endlich folgt der Höhepunkt des kommenden Frühjahrs: **Superman** zeigt den Bösen der Unterwelt, wo es auf Master System und Game Gear lang geht. Die Mega Drive-Version folgt etwas später. Viel Neues war auch bei der Computer-Software zu erspähen. Die 30 Levels von **MC Kids** für Amiga und ST sind nochmal völlig überarbeitet worden und müßten jetzt eigentlich bereits erhältlich sein. **Reach for the Skies** läßt Amiga-, PC- und Atari-Besitzer ab November in die Lüfte gehen. Für dieselben Maschinen und genauso militärisch ist auch das Setup von **Rookies**, das ebenfalls sehr vielversprechend aussah. An den Erfolg von **Whirlwind Snooker** will Archer McLean jetzt mit **Pool** anschließen. Auf den ersten Blick hat sich grafisch nicht allzuviel getan, das Gameplay ist jedoch komfortabler geworden und alle nur denkbaren Pool-Regeln wurden implementiert. Ab November für Amiga und ST.

Westwood

Von der Company, von der solche Hits wie **Eye of the Beholder** und **Legend of Kyrandia** stammen, erwarteten wir natürlich einiges und wurden nicht entäuscht. Dort präsentierte man uns voller Stolz **Dune II - The Battle for Arrakis** für den PC, das eigentlich gar kein richtiger zweiter Teil war. Es handelte sich dabei vielmehr um ein reines Strategiespiel, dem die Abenteuerelemente des ersten Teils vollkommen fehlen. Chronologisch sind die Ereignisse von Dune II vor jenen des ersten Teils angesiedelt. Neben guter Grafik und tollem Sound konnte uns das Game insbesondere durch sein erstaunlich fesselndes Spielgeschehen begeistern. Ansonsten hatte Westwood nicht viel dabei, verkündete aber, daß die Arbeiten an **Kyrandia II - Aspects of Zanthia** begonnen haben und obendrein ein weiteres Adventure, das vor dem Hintergrund von 1001 Nacht angesiedelt ist, kommen wird, war ebenfalls zu hören. Bis diese Games jedoch endgültig fertig sind, dürften noch einige Monate ins Land gegangen sein. ■

ab/mats/hs







AMIGA

Verkaufe & kaufe Originalspiele! Suche von SSI, Origin, Infocom, Sierra und verkaufe Starfl. 2, Beholder 1, S.Q.4, Powerm. (Amiga) und Harpoon, Red Baron, Beholder 1 + 2, Sands of fire (PC) uvm. Tel: 0721/859677

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. P.S.: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben.

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft , P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga, C- 64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Alles zum SKP! Sanity '92

Achtung!!! An alle Amiga-Spiele Fans! Ganz billige Spiele: Champions of Krynn, Pool of Radiance, Buck Rogers je 35,- DM. Brief/Postkarte an Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt-3

TSS: Ihr sucht Cheats & Lösungen zu Amiga, PC & C-64 Spielen? Kein Problem - schreibt mir, welche Lösungen Ihr braucht und ich schicke sie Euch KOSTENLOS. Lediglich 2 DM RP. über 2800 Cheats. **TSS** Doris Stokes 'TSS'-Ole, Route 4, Box 3800, Lufkin, Texas 75901 -USA-

Verk. Intercepter, Chronoquest 1, Bundesligamanager u. Projectile für je 20.-, R. of Medusa, G.Courts 2 u. Tie-Break für je 30.- (insg. 150.-, Amiga) u. alle ASM-Hefte v. 4/88 - 5/91 für je 3,- + Special 2-5 zu je 4,- (zus. 50,-) A.Wotzko, Böhmerwaldstr. 12, 8013 Haar

Odyssey: Das Demo überhaupt - auf 5 Disks! Jetzt nur 12 DM inkl. Porto u. Disks! Siehe auch ASM 3/92 S. 30! Mehr Demos? Kein Problem. Infodisk gegen 2 DM bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Be fast - LSD!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben!!!

10 Disks mit Demos, Mags u. Tools - 20 DM inkl. Porto + Disks! Z.B.: Iraq Demo-Cracker Journal! Atari: 10 Disks mit Demos, Tools, Mags - 20 DM! Z.B.: Union Demo, Maggi. C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LDS - LSD

Verkaufe Amiga-Originale (Top-Zustand) Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Jürgen Petsch, Waldenserstr. 29, 7500 Karlsruhe. PS: LIEFERE für alle Spiele Komplettlösungen oder Tricks mit.

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Jetzt noch besser! Über 2700 Cheats usw. für 10 DM. Garantiert: Bearbeitung innerhalb 48 h!!. Scheck o. bar! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System angeben.

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Jetzt noch besser! Über 2700 Cheats usw. für 10 DM. Garantiert: Bearbeitung innerhalb 48 h!!. Scheck o. bar! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System angeben.

Amiga, C- 64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft , P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga und Atari ST!! Ihr braucht Demos o. PD Programme? Dann fordert schnell unsere Info Disk gegen 2 DM an. Immer das neueste! Dazu einen tollen Club! Info bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Be fast!

Verk. Amigaorig: Super Soccer, Bundesligaman. Prof., Kaiser, Battle Isle, Falcon F16, Dungeonmaster, Pirates, Conquestador, Dragonflight, Eye of the Beholder uvm. 07825/7322.

--- Amiga --- Amiga --- Löse meine Softwaresammlung auf. Neue und alte Spiele vorhanden! Ruft an: 05732/74111 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Legend of Fairghail mit Lösung 15 DM, Big Business 15 DM für Amiga 500. Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Amiga! Verkaufe Airbus 320 100% ok für nur 55 DM. Kimon Beltrop, Kreuzbauerschaft 11, 4403 Senden 2, Tel: 02598/1629 ****

Amiga Org. Battle Isle, Pool of Darkness, Eye of the Beholder, Captive Spirit of Adventure, Kings Bounty je 35,- DM + Vers. Kosten, 0209/23726








ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Amiga Org. Space Quest 2-4, Eco, Ultima 5 + 6, F 19, F 15, F 16, Flight of the Intruder, Lemmings, Battle Isle, Midwinter 1 + 2, Gobliiins, Neuromancer, UMS I, Loom, Deja Vu, weitere Spiele auf Anfrage, 06542/22160

Amiga-Originale (20 DM): Turrican, Ch. Fristle, Pacland, Ind. Jones, War Machine, Treas Island, F/A 18, Kick off, Fusionpaint, Kindworks, Textverarb. (30 DM). 02371/32555

Amiga, C- 64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga Originale: Monkey Island 1 40 DM, Monkey Island 2 50 DM, Rodland 40 DM, Indiana Jones 3 40 DM, Spirit of Adventure 30 DM, Robin Hood 30 DM, Back to the Future 2 20 DM. Tel: 089/8506959 ab 18 Uhr.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft , P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

***** Neu! Jolly-Club: ******** für Amiga** mit Gutem Softwarepool und Orig. Hilfen für Anfänger *** Nur in Österreich: Verbilligte Hardware-Angebote *** Liste + Infos an Jolly Club, Postfach 104, A-1097 Wien

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

AMIGA-ORIGINALE zu Superpreisen! (ab 10 DM). Alle neu, ungeöffnet! Alte und neue Games! Liste gegen Freiumschlag bei: H.Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

AMIGA-GAMES: Gobliiins, Gunship, F. one Grand Prix, Beholder 1 (dtsch), Loom in gute Hände abzugeben. Alles Originale mit allem Zipp u. Zapp. Tel: 02351/50719

AMIGA-ORIGINALE: Full Metal Planet, Police Q., Balance of Power 90, Life + Death, Virus Killer, Action Cartridge Nordic Power, Jew. 40 DM. Hoffman Arthur, Tel: 07274/4060, Suche PC-Programme!!!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Verk. Am. Orig.: Al. Breed 50.-, Form. One Gr. Pr. 70 - 65.-, Pinball Dream 55.-, Demos: Odyssey 10.-, Compil.: Double D. Bill 50.- Tel: 02631/47114

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postsfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe die neuesten Demos für Amiga. Stephan Blau, Rheintalbahnstr. 25, 6800 Mannheim 24. Tel: 0621/813952. Nur legal.

Die beste Amiga - C64 - PD - Software! Anwender, Grafik, Sound, Spiele und die brandneuesten Demos, Megademos und Diskmags erwarten Euch. Und der beste Abo-Service. Fordert jetzt gegen 3,- DM Rückporto unter Stichwort Amiga oder C64 Komplettliste plus Amiga (1) C64 (2) Disketten mit Kostproben an!! J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Amiga-Originale! Winzer, Out Run Europe je 40 DM oder tausche gegen MAD TV (dt. Version). Stefan Tobien, W.-Hauff-Str. 06, O-4090 Halle, Tel: 0345/657710

Amiga Originale per NN Stck. 40,- DM. Z.B. Larry 1, Knight of the Sky, Pinball Dreams, Gold Rush, Vroom, Man Hunther New York, Unreal, Out Run Europe u.a., 02822/52415 ab 19h

Verk. Orig. Das schwarze Auge, Black Crypt, Imagine, Vista2 Opro Terra + Moke Path, Zeitschriften. 0541/17981, 17 - 20 Uhr.

Ca. 100 Originalspiele (bis Bj. 1991) und Anwenderprogramme von 14.90 bis 29.50 DM zu verkaufen. Bitte kostenlose Liste anfordern. Ruf: 04191-4320 (ab 18.00 Uhr)

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Großes Archiv! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92

Amiga, PC, ST Spiele + Anwendungen. Löse meine komplette Sammlung auf (ca. 450 Originale). Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Günter Schmitz, 5600 Wuppertal, Nützenbergerstr. 3.

Verk. Amiga-Originale (ca. 200 Games). Preise zwischen 10 DM u. 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel: 09231/4204

Verk. für Amiga die Spiele KQ4, Loom, F15, 2, Mig-29 und alle Zusatzdisks für Kick Off 2, z.B. Giants of Europe. Preise VB. Tel: 06405/3538

Amiga-Orig.: Bundesliga M. Prof. 50,- DM, Transworld, Vikinks f.o. Conquest, North & South, Lords of the Rising Sun, Soccer Manager plus und weitere 30 Original-Programme. Ab 17.30 Uhr Tel: 02256/3143

ATARI ST

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriantsits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriantsits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Atari ST) - Rainer Schwarz, Quickborner Str. 2, W-3138 Nebenstedt - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frankierten Rückumschlag.

Top: Atari ST Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! 1500 Cheats usw. f. 10 DM! 48 h Bearbeitung! Demos? Liste gegen 2 DM! System angeben! Verk. ST-Org. C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Contact us now.

Atari ST PD-Soft. Immer das Neue und billig (1.90 DM/Disk) Originalsoft auch einiges. Katalogdisk bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Hohenkirchen.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Atari ST) - Rainer Schwarz, Quickborner Str. 2, W-3138 Nebenstedt - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frankierten Rückumschlag.

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriantsits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern): Sundog (10), Imperium (20), Starglider 2 (10), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Falcon (20), Daily Mail (Brieferstellungsprg, 50). Werktags ab 18.00 Uhr unter Tel: 06348/7108.

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriantsits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Ca. 100 Originalspiele und Anwenderprogramme von 14.90 bis 29.50 DM zu verkaufen. Bitte kostenlose Liste anfordern. Ruf: 04191-4320 (ab 18.00 Uhr)

C 64

C-64 Spiele zu verkaufen, z.B. Bug Bomber, Chuck Rock u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A.1096 Wien.

C64 * C64 *** C64** Software, PD, älter und brandneu, günstig abzugeben. Schreibt an G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C-64: B.Rogers 30 DM, Ultima 5 (35), Elvira Adv. (ohne Kochbuch!) 15 DM. Game-Boy: Gargoyle's Quest 39 DM. Alles Original mit Anleitung! Telefon ab 14 Uhr: 05631/62635

C-64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Wegen Systemwechsel verkaufe ich für den C64 & Amiga ca. 600 Disketten (Originalspiele, Demos, Bücher, Zeitschriften). Stefan Hüls, Stichwort: Systemwechsel, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Telefon: 02871/488236. Liste mit genauer Aufstellung gegen 3,- DM Rückporto.

Viele Clubs bieten wenig, einige Clubs bieten sogar recht viel, doch ein Club bietet wirklich alles: EXTREM - Der bessere Club. Für die Systeme Amiga, C64, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive, Sega Master System & CDTV. Hier einige Leistungen: 30-seitige Clubzeitschrift, Hotline (02871/488236, von 15-23 Uhr), Jahreswettbewerb, Clubausweise usw. Infos erhaltet Ihr gegen 3,- DM Rückporto unter: Stefan Hüls, Stichwort: Clubinfo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt!!!

Yep Demo-Freax! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags usw! Auch Abos! Only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund.

Verkaufe 64'er Programme u. Handbücher (NP je 50 DM) zu 19 DM das Pack. T.Brosties, Karl-Marx Str. 59, 6800 Mannheim 24, Tel: 0621/815434

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Ich sende was andere nur versprechen. Tipsliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Verkaufe Originale für C64! Große Auswahl, Cassette + Diskette, alles 100% ok. Liste gegen 1 DM Porto an Daniel Haarseim, Reutlingerstr. 13, 7420 Münsingen/Dott. Lohnt sich!

C64 * C64 *** C64** Software, PD, älter und brandneu, günstig abzugeben. Schreibt an G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C-64 Spiele zu verkaufen, z.B. Bug Bomber, Chuck Rock u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A.1096 Wien.

PC

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxbg.

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxbg.

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxbg.

OS/2 2,0 dtsch. IBM-Orig., mit 2 Büchern: OS 2 Tips + Tricks NP 30.- u. OS 2 - Das Kompendium von Markt + Technik NP 70.-, Kompl. Preis VS, Tel: 0234/9250402

Verkaufe für PC: (Nur Original) Bundesliga Man. Prof. 60,- DM, Hotelmanager 50,- DM, Pirates 40,- DM, Framework IV 750,- DM. ST. Decker, Kerkener Str. 19, 4152 Kempen 1, FAX 02152/519627

Verk./tausche PC-Orig.: Beholder I, King's Quest I + V, Rise of Dragon, Secret Weapons of Luftwaffe, Aces of Pacific, Silent Service II, W.C. Speech + Spec. Oper. 2, Tel. 07741/66341

PC-Originale: Hill-Str-Blues, Sim Earth, ATP, Kick Off 2, Starflight, uvm. + viele Anwender, jeweils 40 DM. Hoffman Arthur, Tel: 07274/4060. Kaufe u. tausche auch!

Haufenweise PD-Software für PC und Amiga. 100% ok und brandneu bis brandalt. Gerhard Rieser, Postfach 19, 6122 Fritzens, Austria!

PC-Orog. 3,5: Wing Com II dt. + Speech + S01 120,- DM, der Patrizier, 1869, Kaiser und Conquestador je 70,- DM und PC Auto 95,- DM. Ab 17.30 Uhr Tel: 02256/3143

Verk. Orig. für PC: Indianapolis 500 und MAD-TV. Je Spiel DM 60. Tel: 07541/6441

KONSOLE

**** Verk. 20 Spiele für GB,** z.B. T2, Megaman 2, Castelvania 2, Metroid 2, Tiny Toons, Contra ... ca. 50 DM. *** Verk. auch GB-Modul mit 64 Spielen drauf f. ca. 500 DM. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Tel: 05832/2312

Verkaufe Spiele für fast alle Konsolen. (Mega D., GG, GB, Neo G. usw.) Tel: 04521/71497... Suche Game Boy Wars I + II auf Game Boy.

**** Sega-Mega-Drive-Verleih **** Verleih der bestsen Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz.

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + Zubeh-94-r + 40 (!) Spielmodule. Verkaufe Spielmodule für Sega Master, Famicon ect. 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Verkaufe M.D.-Spiele: Phelios (40), Atomic Robo K. (50), Strider (50), Castle of Illusion (60), alles japanisch, 100% ok. Tel: 05527/2651

ANDERE

MS-DOS-Originale: Elvira I und II, kompl. deutsch, VGA, je 50 DM. Tel: 0841/78500.

IBM: Je 60 DM + Porto: Nova'9, LHX, Railroad Tycoon. Je 50 DM + Porto: Hard Nova, Midwinter, Stunt Driver, Lightspeed. 40 DM + Proto: 688 Sub. S.Schmidt, Rhodlerstr. 16, 6540 Simmern, Tal: 06761/7561

Verk. Ultima 6, Amberstar, Eye of the Beh II, Might + Magic III, Abandoned Pl., Black Crypt 40 DM, Loom, Populous 2, 35 DM. Tel: 09953/639. Monkey 2 45 DM, Legend 40 DM, Lemmings 30 DM.

Suche Software

AMIGA

Suche Demo-Versionen von Spielen für Amiga 500 NUR Originale, KEINE Copien. Angebote an Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Suche neue Amiga Spiele. Listen + Angebote an Andreas Seitz, Schillerstr. 8, 4900 Herford.

Kaufe Amiga-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

ATARI ST

Suche Orig. Uns I f. Atari ST Tel: 07243/28626

PC

Suche FULL METAL PLANET in einer auf nem 38634 PC mit VGA-Karte installierfähigen Version. Achim Boltze, Magnusstr. 22, 3008 Garbsen 4, Tel: 05131/8074.

Kaufe PC-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche PC-Software und/oder zuverlässigen Tauschpartner! Briefe und Listen an: Norbert Schill, Gelbe Loh 13, 6455 Erlensee.

Suche dringendst 1. Diskette von Space Quest 3, dt. Version. Diskette wird bezahlt! Rudolf Nones, Steinwandweg 29, A-4407 Steyr.

Hilfe!!! Suche vergebens für PC: TV Sports Basketball, Sensible Soccer und Warlords. Wer mir helfen kann soll anrufen: 02175/3085 (Mark)

Suche FULL METAL PLANET in einer auf nem 38634 PC mit VGA-Karte installierfähigen Version. Achim Boltze, Magnusstr. 22, 3008 Garbsen 4, Tel: 05131/8074.

KONSOLE

Suche Module für Nintendo u. Sega Konsole in größerer Anzahl. Dito Software u. Zubehör, auch Literat. für Amiga. Gebe ab Megadrivespiele ab DM 30,-. Tel: 0641/84874, nachmit.

Suche NES + Spiele, Neo Geo + Sp., Mega Drive + Sp., Game Boy + Sp., Sega Master + Sp., PC-Engine, (Deutsches) Famicom + Sp., auch Modulsammlungen... Tel: 04521/71497.. ab 17 Uhr * Suche *

Suche Spielmodule für Sega und Nintendo, evtl. auch mit Konsole u. Zubehör. Dito Spiele u. PD für Amiga. Tausch möglich, geg. Megadr.-Module, Karl-Heinz Tel: 0641/84874 nachm.

Suche Nintendo Spielmodule (auch Sega-Master). Nehme gr. Mengen ganze Sammlungen, auch mit Konsole. Kann einige Megadrive-Spiele abgeben. Tel: 0641/84874, nachmittags.

Kaufe GameBoy-Spiele nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Konsole + Module für: Sega Master System, Sega Mega Drive, Famikon, Nintendo + PC-Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 0431/641670

Suche Hardware

AMIGA

Defekte Amiga 500-3000 gesucht. Zahlen 200 - 300 DM, intakt bis 350 DM. 02371/32555 (Thomas)

KONSOLE

Suche Automatenplatinen zum Anschluß an die Mega Arcade Konsole. (Besonders Aliens, Toobin). Angebote an: Ulrich Gonner, Aschhausenstr. 67, 6970 Lauda, Tel: 09343/4329. Danke!!!

Biete Hardware

AMIGA

Verk. Amiga 2000, Monitor, 2 Laufwerke, Drucker, PC-Karte, 5 1/4 Laufwerk, Maus, Joystick, 14 Org. Spiele, 50 Disks und viele Zeitschriften. VB: 1500,- DM, Tel: 05041/3965 ab 18 Uhr.

Verkaufe für Amiga: Externes Diskettenlaufwerk A 1010 (ideal einsetzbar, z.B. in Verbindung mit X-Copy Professional) + Originalprogramme POWERDROME, BIO CHALLENGE (beide ASM-HITS) + 10 Leerdisketten für 200,- DM. Telefon: 0561/8200074 nach 18 h.

Verkaufe A 2000, 8 Monate alt, kaum benutzt, noch mit Garantie, Maus, Fachliteratur, Handbücher usw. Dazu Colormonitor 1084 S, alles in erstklassigem Zustand, beides 1350 DM, Telef. 06233/24457

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084, 2. Laufwerk + Bootumschalter, 2 Mäusen, vielen Spielen + Anwendungen und Joystick, VB 1100 DM, 02173/42624 ab 16 Uhr.

Verk. Amiga 2000 Farbmonitor 1084, Maus, 2 Joystick, Drucker Commodore MPS 2000 C, Originalspiele, 5 Bücher, Mouse Pad, Topzustand für 1490,- DM, Tel: 07327/5240, ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084, 2. Laufwerk + Bootumschalter, 2 Mäusen, vielen Spielen + Anwendungen und Joystick, VB 1100 DM, 02173/42624 ab 16 Uhr.

A-500 Miky-Wenngatz Umbau 1 MB, eingeb. Action Replay, 2. LW, abgesetzte Tastatur u. Led für externe LW., viel Soft, Mon. 1084S, NP + Soft 2500,- für 1750,-. 027327386

Verkaufe AMIGA 500 (neuw.), 1 MB, Maus, 4 Joysticks, Philips-Farbm., diverse Software, Disk-Boxen, NP 2935,- DM, VHB 1500,- DM. Tel: 0481/2320

Verkaufe Amiga Action Replay MK III für Amiga 2000!! Preis: 120 - 130 DM. Adresse: Busch Martin, Nußdorfer Str. 43, 8204 Brannenburg.

Verkaufe AMIGA 500 (neuw.), 1 MB, Maus, 4 Joysticks, Philips-Farbm., diverse Software, Disk-Boxen, NP 2935,- DM, VHB 1500,- DM. Tel: 0481/2320

Pioneer-LDG mit Amiga-Interface, Dragons Lair, Steuersoftware, kpl. 100% ok, VB 850 DM. Tel: 07524/8263.

Verkaufe für Amiga: Externes Diskettenlaufwerk A 1010 (ideal einsetzbar, z.B. in Verbindung mit X-Copy Professional) + Originalprogramme POWERDROME, BIO CHALLENGE (beide ASM-HITS) + 10 Leerdisketten für 200,- DM. Telefon: 0561/8200074 nach 18 h.

Verkaufe Amiga 500 mit 40 MB Festplatte und 2 MB RAM-Speicher, Zweitlaufwerk u. div. Disketten. Tel: 030/8035538

Verk. Amiga 2000, Monitor, 2 Laufwerke, Drucker, PC-Karte, 5 1/4 Laufwerk, Maus, Joystick, 14 Org. Spiele, 50 Disks und viele Zeitschriften. VB: 1500,- DM, Tel: 05041/3965 ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 (2,3 MB + Uhr), Festplatte Quantum 52 MB, Farbmonitor 1084 S, Zweitlaufwerk, Syncroexpress, 4 Bücher, 8 Originalspiele, möglichst komplett für 1400,- DM. Frank Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

Verkaufe Amiga 2000 + PC-Karte, Software und viel Zubehör für VB 2100 DM, 5 Mon. alt. Tel: 02359/7113

Superangebot!! Verkaufe Amiga 500 (2 MB int.), Zweitlaufwerk, 24 Nadeldrucker + Farbdruckset (fast neu!), 2 Joysticks + 30 Originale. Folgende Originale sind dabei: Dungeon Master, Ch. Strikers back, Stadt d.L. VB: DM 1500,- ab 16.30 h: Tel: 0211/7009624 - ask for ULI !!!

Amiga 2000, 2 x 3 1/2 Zoll LW, 2 Mäuse (1x optisch), F.-Mon. CM 8833, 14 Originale, Literatur, 2 Joys., TV-Tuner, Disks, Anwender-Lernsoft, Translator, NP 4600 DM, VB 1800 DM, 0941/66402

Verkaufe A 500, Monitor 1084 S, 1 MB, 2. Laufwerk, zusammen DM 900,-. Spiele extra - Liste anfordern. Tel: 089/7911422.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Golem Sound Digitizer ink. Software, 20 Originale, 100 Disketten und TV Modulator. Alles zusammen 850 DM. Tel: 02443/2525 (Daniel Horst)

C 64

Verkaufe supergünstigen C64 100% in Ordnung, VB 80,- wegen Systemwechsel. *** Amiganer aufgepaßt! Comptec Gehäuse für A 500. Dadurch wird er fast zum A 2000, VB 350,-. Tel: 07432/22550.

Verk. C64 II + 1541 II + F.C.III + Grünmonitor + Joy + Mouse + Spiele + Lit. + Anw. usw. für 520 DM. J.Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden.

**** C-64 (Top-Zustand) **** mit allem Zubehör -» passendem Computertisch, 150 Disk, Modul, Buch, Drucker (neu), 3 Joysticks, Maus, Floppy ... Preis nach VB. Schropfer, Unteraltenbg. 56, O-4200 Merseburg, 03461/214613

KONSOLE

Verkaufe GB mit 4 Spielen (Fortr. of F., Super Mario L., Golf, G. Quest) für nur 220 DM mit Zub. Verkaufe die Spiele auch einzeln. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 96, 5000 Köln 71

Verkaufe Sega Game Gear + Netzteil + 6 Spiele (Wonderboy, Shinobi, Micky Mouse, Donald Duck, Monaco GP, Columns) für 500,- DM, Tele: 06026/6465

Lynx!! Wer hat 300 DM zuviel und ist an einem Lynx mit 4 Spielen interessiert? Blendeschutz und Netzteil inkl. Neupreis: 424 DM, 08031/95346 ab 13.00 Uhr.

Sega Master System I, 3-D-Brille, Light Phaser Pistole, 2 Joypads, Rapid Unit Fire, ca. 20 Spiele, alles zum halben Preis. Monika Weibrecht, Mozartstr. 8, 6053 Obertshausen.

Game-Boy + Tetris + Kwirk + Mega Man + RC-Pro AM 220 DM VB Game-Gear + Mickey-Mouse, Pengo, Colums 350 DM VB. Thomas 02941/22590.

Verk. Game Boy + Ohrh. + Dialogk. + Gargoyle's Quest + Tiny Toon + Simpsons + Terminator 2 + Tetris. 100% ok, alles originalverpackt für 295 DM (NP 420 DM). Tel: 09708/1067

Verkaufe Game Gear mit Sonic, Cr. Warriors, Baseball, Donald Duck + Netzteil für 400 DM (4 Mon. alt). Schreibt an: Thomas Gubik, Fr. Ebert Str. 9/16, 7032 Sindelfingen.

Verkaufe: ADLIB-Soundkarte VB 80 DM, SEGA Mastersystem incl. Alex Kid + SEGA Commander VB 80 DM. Tel: 07553/7712, 14-18 Uhr!!! außer Di, Mi

ANDERE

Tastatur Schneider VB 80,- DM, MS-DOS 3.3 mit 2 Manuals VB 50,- DM, Monomonitor MM 12 Schneider, VB 180,-. F.Martens, 08105/9569

Verk. Archimedes 3000 (neuwertig) mit 2 MB, RTFM Joystickinterface, PC-Emulator, Euclid 3D + Mogul, Elite, Chocks Away Compendium für 2400 DM (Neupreis 2900 DM). Tel: 07321/43776 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe Schneider Euro PC mit 3,5 u. 5,25 Laufwerk, Festplatte, Drucker, Gamecard + 1 Joystick, Maus u. Software für 2100 DM. Michael Schindler, Tel: 0981/77334.

ATARI 1040 STFM + SM 124 + SC 1224 + Logimouse + Pilotstick + 10 Originalspiele + 2 Bücher, nur 950,- DM!!! Fabian Bolte, Schlesierstr. 11, 4834 Marienfeld, Tel: 05247/8680 (Mo, Di, Sa 19.30 - 21.30 Uhr) - 3Jh.

Österreich: Verk. C128, Floppy 1541, Farbmon. CM 8802, Drucker Star LC 10, Joystick, Geos, Spiele. Schuh Gernot, Tel: A-05573/2516 (Vlbg.)

Hi Computereinsteiger! Verkaufe gut erhaltenen C 128 K mit Floppy 1541, Farbmonitor (Neupreis 600 DM), 2 Joysticks (sehr gut), Beschreibung + Originale der Superspiele 'Vendetta', 'Turrican' und 'Aliens' für 950 DM. Schreibt mit Tel.Nr. an Marcus Albrecht, Miltacherstr. 3, 8491 Altrandsberg

386DX/40Mhz, 4 MB, 64 K Cache, 2 LW (3.5, 5.25) HD-107 MB (12ms), Tower, VGA-Karte, SVGA-Monitor (strahlarm), Soundblaster 2.0 dt. + Boxen, Maus, Klicktastatur, alles neu!! VB: 3.700 DM. Interessenten melden sich bei: H.Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

Verschiedenes

PD-Pool vom Computerclub Ruhrgebiet auch für DEINEN Compi. Ständig neue Disketten, viele Spiele. Wir fördern PD! Computerclub Ruhrgebiet, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. System angeben.

***** Schweiz ***** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Interesse? Kostenloses Infoheft bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Lösungen * Tips * Code-Wörter zu vielen Amiga- und PC-Games. Einfach anrufen und nachfragen, ob ich die gew. Lösungen, Tips u. Codes habe! Liste gratis! Telefon + Fax 0711/6498754.

Achtung! Super Nebenjob. Bis zu 100 DM tägl. auf leichte u. legale Weise. Info gg. frank. Rückumschlag von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

Farbband-Recycling. Jedes alte Compi-Band druckt wie neu - hält extrem lange. Pro Band 7,- DM inkl. p + p! Für Infos: 040/6037144 Matthias.

Briefspiele machen Spass! Spiel mit. Info: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra und Lucasfilm Adventures. Die Lösungen enthalten Pläne und Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Bei Nachnahme + 5 DM. Tel: 0511/626079.

Habe ca. 300 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1!!

Suche Game Boy + Spiele, NES + Sp., (Deutsches) Famicom + Sp., Neo Geo + Sp., Mega Drive + Sp., Sega Master + Sp., Game Gear + Sp., PC-Engine + Sp., auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497

PC Engine CD-ROM 2 mit 7 CDS VB 750,- DM. Diverse SMD/SNES-Module, HU-Cards (JP) und Amiga-Originale (Oldies) sowie Automatenplatinen zu verkaufen. Tel: 02102/36038

Super Schweizer Mail-Box... Data-Comm Network, mit 16 Linien, 5 Giga Software-Angebot, 2 CD Roms, Tolle Chatmöglichkeiten, uvm. Call +41(61)3119193 (Normal line)

Angebot: Verk. flg. ASM-Exemplare: 6 Hefte v. 86, 8 Hft. v. 87, 9 Hft. v. 88, 9 Hft. v. 89, 10 Hft. v. 90, 11 Hft. v. 91, 1./2./92 + 7 Sonderhefte = 62 Hefte! VB 40-50 DM!!!! Tel: 06101/88665 - Florian

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel (Kosten: 2,50 DM/Runde). Gratisinfo gegen 60 PF Rückporto anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, W-7300 Esslingen.

Der leichteste Nebenjob der Welt, bei dem man 100,- o. mehr täglich verdienen kann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Bei maximal 2 Std. am Tag 100,- o. mehr verdienen. Für jedermann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Double Trouble - Deutschlands ältester Sega (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Tips, Verleih etc.! Gut leben hat einen Namen: Double Trouble! Tel: 030/6849816

Kleiner Nebenverdienst gefällig? Alles legal versteht sich. Bis zu 100 DM täglich durch wenig Arbeit. Info gegen frankierten Rückumschlag bei A.Duhre, Dannenwalder Weg 126, 1000 Berlin 26

AMIGA ADE! Sammle jetzt die Kinderüberraschungseierfiguren + Puzzles (SCHLÜMPFE, MAJA, HIPPOS, PINGOS, ALLE SERIEN), kaufe alle. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8000 München 50

Nebenjob: 100,- täglich bei maximal 2 Std. von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6.

PD-Pool vom Computerclub Ruhrgebiet auch für DEINEN Compi. Ständig neue Disketten, viele Spiele. Wir fördern PD! Computerclub Ruhrgebiet, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. System angeben.

Ausgaben aller führender Computerzeitschriften (ASM, Power Play, Joker, Happy Computer ...) für je nur 3 DM (1986 - 92) 0941/66402

Endlich! Jetzt kommt jeder bis zum Spielende, auch durch die schwierigsten Level. Mit einer Spielauflsg. v. L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen. Auflsg. ab 1 DM, Gratisl. gg. 1 DM in Briefmarken.

Der erste Super MS-DS und C-64 Club. Info kostenl. bei Jan Toepperwein, Krockhausstr. 25 a, 463 Bochum 1

Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! Leicht! 9000 DM und mehr mon. möglich! Info gegen 1 DM frank. Rückumschlag bei Muray Krüger, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Verkaufe ASM Ausgaben von 86-92, pro Heft 5 DM. 09392/7351 nach 17 Uhr.

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1 + 2, Larry 5, Zak McKracken, je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen (frank. Rückumschlag). Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth.

100,- täglich oder mehr bei leichter Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6.

Wrestling-Fans aufgepaßt!!! Wir suchen Mitspieler für unser WWF Postspiel. Interessenten schreiben bitte umgehend an: Sven Kloss, Bahnhofstr. 44, 6467 Hasselroth 2.

Bis zu 100 DM nebenbei pro Tag!! Leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei Torsten Schmidt, Karl-Peters-Str. 21, 5210 Troisdorf.

Lukrative u. sehr leichte Nebentätigkeit für Leute, die mehr wollen als ein kleines Taschengeld! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Geld muß kein Problem sein! Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM in Briefmarken bei Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen.

Kryptic Simulations Postspiele! Nie mehr Langeweile! Unglaublich, aber wahr: mehrseitiges GRATIS-Info bei KS, Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Warum noch warten???

Spielend Geld verdienen bei 100,- o. mehr Märker am Tag! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Verk. Top Software 100% ok Grand Prix 40 DM, Larry V 40 DM, Monkey Island II 40 DM, Sssocker 40 DM. Auch Amiga 500 mit 1 MB und anderem Zubehör für 650,- DM. Bitte an A.Pollon, Marktstr. 5, 7580 Bühl.

Bis zu 100 DM täglich! Total legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Kostenl. Infos gegen 1,– DM RP; Timo Babik, Bei den Birken 7, 7082 Oberkochen.

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Unvergleichlich GUT! Bieten Clubzeitung, Verleih, Hotline, Tips etc.! Double Trouble - der Club mit der dreijährigen Erfahrung. Tel: 030/6849816

NEBENVERDIENST! Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit von zu Hause aus. Legal. Vor allem für Jugendliche gut geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag von: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telefonische Information.)

Liste mit 160 Adressen von Zeitschriften aus dem In- und Ausland, in denen man gratis inserieren kann, nur 5 DM (bar/Scheck) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilmgames Spielen. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Lösungen in deutsch mit Karten und Fotos. Tel: 0511/626079

Superchance! 100 DM täglich und mehr! Leichte, von Zuhause ausführbare Tätigkeit, legal. Info gegen frank. + adressierten Rückumschlag. Matthias Grünewald, Lies-Grundstr. 19, 8752 Schöllkrippen.

7800 DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung! Für jedermann von zu Hause aus zu erledigen. Info von: C.Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching.

Nebenverdienst mit einem Computer. Info gegen 15,- DM und Rückumschlag bei G. Hucke, Emil-Kömmerling-Str. 22, 6780 Pirmasens.

Bis zu 7800 DM Nebenverdienst! Leicht, legal, von zu Hause aus! Ideal für Jugendliche! Infos bei T.Hensen, Herrmann-Ehlers-Str. 80, 4050 Mönchengladbach 5 (frank. Rückum.)

Bis zu 150 DM täglich! Leichte, legale Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei: Olaf Mehrens, Mühlenhofsweg 94, 2900 Oldenburg. Es lohnt sich!

Markt

Suche Programmierer, Grafiker, Musiker für Spieleprojekte (Handels-/Rollen- / und Strategiespiele auf Amiga, Atari, ST, MS-DOS. Demos an Stefan Miefert, Boelckeweg 12, 4500 Osnabrück od. 0541/17981 b. 20 Uhr.

Top-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Auch für Jugendliche geeignet! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Programmierer-Team sucht Top Programmierer on Amiga oder PC (Assembler + C) für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Tausche

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

Tausche IBM-Originale, z.B. Carrier Command, Thunderchopper, Test Drive II u.a. Suche Flugsim. Ab 19 Uhr 02822/52415. Verk. ASM, Power Play, Amiga Joker Hefte.

Suche Tauschpartner für ATARI STE. Listen an Marcus Gniess, Lofotenweg 2, 2400 Travemünde. Suche z.B. X-Out, Toki, Turbo Challenge 1 + 2, P-47, Space Ace 1 + 2.

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Tausche Atari ST Orig. Biete: Tie Break, Kick Off I + II, Great Courts uvm. Suche: Formula 1 GP, Popolous II, Bundesliga Manager prof. usw., eventuell auch An- bzw. Verkauf. Tel:08233/1790

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

— - Legal Amiga Demo — - — - Swapping — - Benny Schütz, Neue Brückenstr. 26, 2110 Buchholz 7.!!! No Dix = No Answer!!!

Verk. Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi, Donald Duck, Micky Maus usw.) oder tausche gg. Super Famicon US mit 1-2 Spielen, Tel: 0581/2345 (Dai) Mo-Fr. von 12.00-0.00 Uhr.

Tausche Demos & Soundmodule aller Art (Amiga)! Suchen außerdem noch Leute für unsere Demogruppe! Jeder Brief wird beantwortet! Zephyr/Syndicate X, Marco Drittel, Postfach 323, W-2940 Wilhelmshaven. Only legal!

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Suche Tauschpartner f. Amiga Schickt Eure Liste an: Andre Leuning, Schlangenzahl 60, 6300 Giessen. 100% Antwort.

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Nach 3 Jahren wieder am Amiga. Suche Tauschpartner für AmiSoft. Schreibt an: Markus Ammann, Niederholzstr. 76, CH-4125 Riehen (Schweiz)

! PD Anatres PD ! Tausche und verkaufe Demos, Mega-Demos, Sera-Source-Codes und andere diverse PD-Software. Liste gegen Leer-Disk + Rückporto! Peter Schlieker, Finkenweg 4, 4270 Dorsten 1

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

Tausche IBM-Originale, z.B. Carrier Command, Thunderchopper, Test Drive II u.a. Suche Flugsim. Ab 19 Uhr 02822/52415. Verk. ASM, Power Play, Amiga Joker Hefte.

Suche Tauschpartner für ATARI STE. Listen an Marcus Gniess, Lofotenweg 2, 2400 Travemünde. Suche z.B. X-Out, Toki, Turbo Challenge 1 + 2, P-47, Space Ace 1 + 2.

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Tausche Atari ST Orig. Biete: Tie Break, Kick Off I + II, Great Courts uvm. Suche: Formula 1 GP, Popolous II, Bundesliga Manager prof. usw., eventuell auch An- bzw. Verkauf. Tel:08233/1790

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

— - Legal Amiga Demo — - — - Swapping — - Benny Schütz, Neue Brückenstr. 26, 2110 Buchholz 7.!!! No Dix = No Answer!!!

Verk. Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi, Donald Duck, Micky Maus usw.) oder tausche gg. Super Famicon US mit 1-2 Spielen, Tel: 0581/2345 (Dai) Mo-Fr. von 12.00-0.00 Uhr.





Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!

Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870, W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:

* Bei Einsendung eines Konzeptes:
DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

* Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe):

43x40 mm	= 60,–	DM + MwSt.
43x50 mm	= 70,–	DM + MwSt.
43x60 mm	= 80,–	DM + MwSt.
43x70 mm	= 90,–	DM + MwSt.
43x80 mm	= 100,–	DM + MwSt.

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51/92 99 16

****

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 12/92 erscheint **am 13. November 1992**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 01/93 ist der **20. Oktober 1992**

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen



Kalender 1993
13 Bilder 33x30 in Posterqualität
23 DM (+Versandkosten)
wir führen auch Brettspiele & Rollenspiele (Science Fiction, Fantasy) Zinnminiaturen, Zubehör
Neuer Versandkatalog gegen 4,00 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG
TEL.06421 / 481972 FAX 47526

Sie suchen Software zum Superpreis?
Wir haben sie. PD-Software für den C 64, C 128+CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei: **SVS, PF 44**
O-1240 Fürstenwalde

FUSSBALLSTAR
(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei gewählt werden. 0 - 42 Mitspieler, POSTSPIEL- Teamchef selber gestalten 1-2 Din A4 Seiten Spielbericht.
DM 69,-

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

Jetzt zugreifen !!

Speichererw.
Amiga 500 auf 1 MB incl. Uhr 49,– DM
Amiga 500 + 1 MB 79,– DM
Amiga Mouse
200dpi incl. Pad 49,– DM
400dpi Micros./Pad 60,– DM
3.5" Laufwerk extern 129,– DM

NoName
EDV-Service GbR
M. Behrendt/B. Reimers
Weidenweg 14
W-2905 Edewecht
Tel. 0 44 05-4 97 15
Fax. 0 45 41-8 49 44

SHAREWARE/PD MS-DOS

zu günstigen Preisen
je 5,25" 2,80 DM
je 3,50" 3,20 DM

Katalogdiskette gegen **2,50 DM** in Briefmarken.
Alle Programme virengeprüft.

WSC Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
4200 Oberhausen 1
Telefon 02 08/85 54 30

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

SEGA Game Gear
Mega Drive
und Master System
Spiele
zu super Preisen
Tel.: 0 23 07/6 15 32

Software von der Eastside:

QQ 2.0, VGA-DOS-Shell, Aufruf/Dateimanager, 320 Knöpfe, Kalender, Rechner, Passwort, Dok dt., Vollv. 79, Studenten 69, Versand 6 DM

Uwe Becker
Waldhausstr. 13/62
O-6600 Greiz/Th.

C-64:
43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachahme: +7,50)
»Des weiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...**
Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST:
Public Domain Software!
Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
-Schnell+preiswert-

PC's	ab 650 DM
24-Nadeldrucker	ab 505 DM
Tintenstrahldrucker	ab 680 DM
Laserdrucker	ab 1915 DM

Softwarehaus Zahn
Merseburger Str. 144
O-4220 Leuna

Wir haben etwas gegen Langeweile.

Amiga...

1869 (1MB)	85,-
Civilization (1MB)	89,-
Dune	72,-
Eye Of The Beholder 2 (1MB)	72,-
Jim Power	65,-
Lure Of The Temptress (1MB)	72,-
Monkey Island 2	92,-

Amiga & Atari ST...

Cool Croc Twins	65,-
Das Schwarze Auge	78,-
Deliverance	65,-
Der Patrizier	78,-
Legend	72,-
Oh no! More Lemmings	65,-
Pacific Islands	72,-
Populous 2 (1MB)	78,-
Sensible Soccer	65,-
Stone Age	65,-

PC 3,5"...

1869	92,-
A 320 Airbus	99,-
Civilization	105,-
Das Schwarze Auge	92,-
Der Patrizier	92,-
Dune	85,-
Eye Of The Beholder 2	92,-
Hard Ball 3 (HD)	78,-
Indiana Jones 4	92,-
Monkey Island 2 (HD)	92,-
Rampart	78,-
Stone Age	65,-
Ultima 7 (HD)	92,-

Versandbedingungen:

Bestellwert	Versandkosten
bis 100,– DM	9,–
bis 250,– DM	6,–
ab 250,– DM	0,–
Sicherheitsverpackung	3,–

Alle Spiele werden mit deutschem Handbuch innerhalb von 48 Stunden geliefert! Keine Vorankündigungen, alle Titel verfügbar.

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC
Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Rico Soft

Soft- u. Hardware-VERSAND
Wir führen sämtliche Spiele für: PC, AMIGA, ATARI und C 64.

Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an:
RICO SOFT
Neue Kantstr. 6
1000 Berlin 19
Tel.: 0 30/3 21 83 91

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN ! ! !
SOFTWARE VERTRIEB
Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 08 81/6 23 30
24 Std. Service

Gewerbliche Kleinanzeigen

Windows-Software komplett

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je

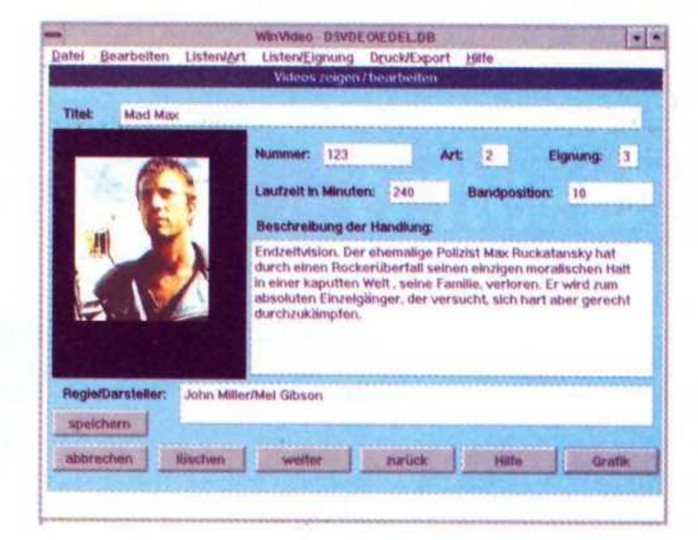




WinAdreva 3.0 komplett

Die Adressenverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

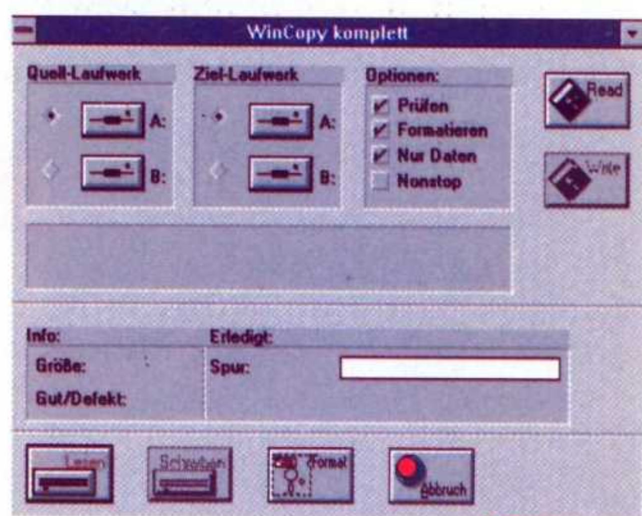
- Datenimport und -export
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- dBase*-kompatible Datenbank



WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten



WinCopy komplett



Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)

WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich

Die Win-komplett-Serie

Die Win-komplett-Produkte laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tate Corp.



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- ○ WinAdreva 3.0 komplett
- ○ WinVideo komplett
- ○ WinCopy komplett
- ○ WinPhila komplett
- ○ WinArtikel komplett
- ○ WinHaushalt komplett

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

10 ASM 92

Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

Ich zahle

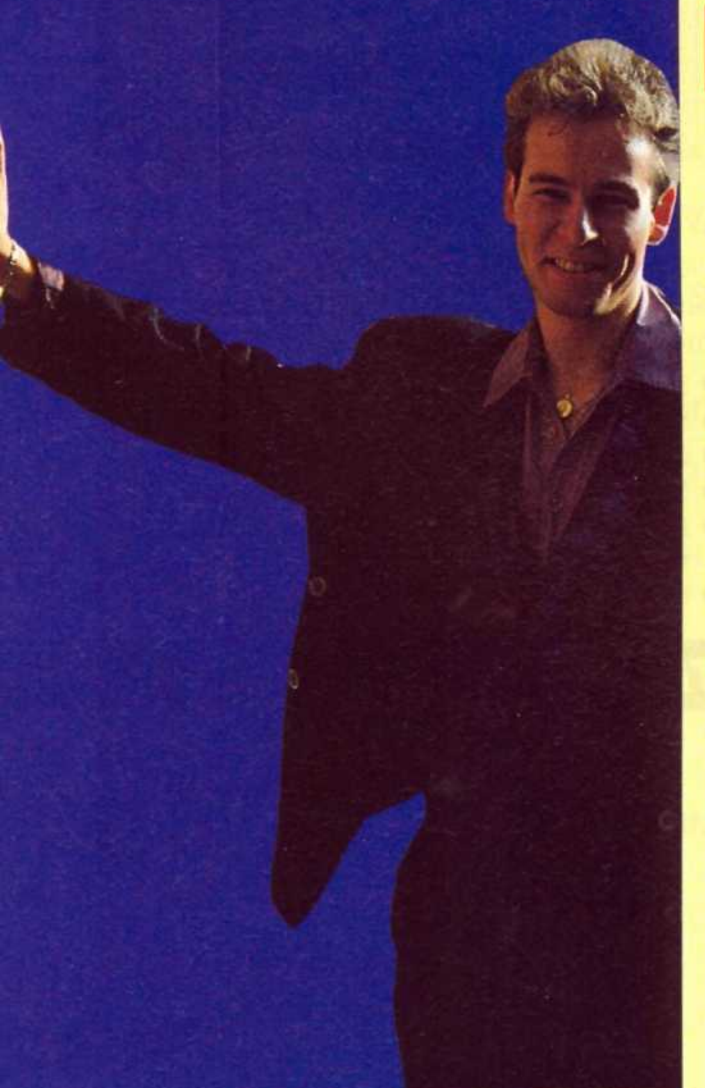
○ per Nachnahme ○ per Verrechnungsscheck

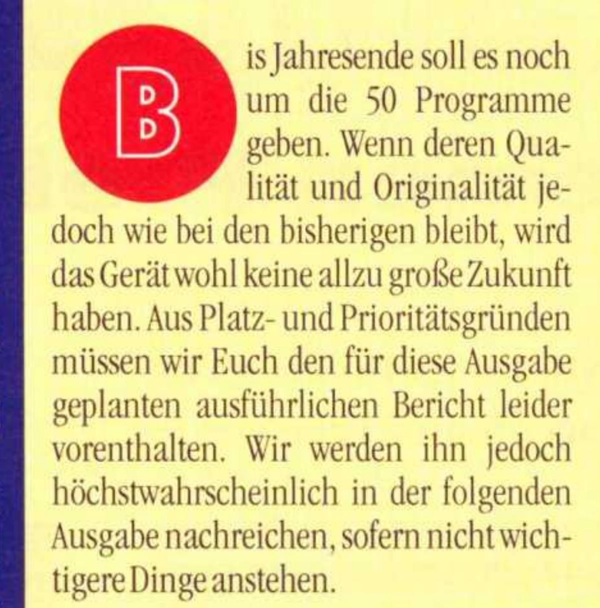
Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4.- (Inland) bzw. DM 6.-(Ausland)

Die Brut der Aliens...

...hat uns diesen Monat erreicht. Glücklicherweise nur auf dem Mega Drive. Alien 3 - der Film - war unteres Mittelmaß. Kann das Spiel überzeugen oder ist es nur ein billiger Abklatsch?. Was ist mit Blue Bytes erstem SuperNES-Programm? Wann kommt's, wie ist's? Wann kommt der Vier-Player-Adapter für das SuperNES - oder ist das Ganze nur ein Gerücht? Antworten dazu und 'ne Menge mehr an Infos & Tests findet Ihr wie immer auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Schmökern, Euer

A-MAN





Bis Jahresende soll es noch um die 50 Programme geben. Wenn deren Qualität und Originalität jedoch wie bei den bisherigen bleibt, wird das Gerät wohl keine allzu große Zukunft haben. Aus Platz- und Prioritätsgründen müssen wir Euch den für diese Ausgabe geplanten ausführlichen Bericht leider vorenthalten. Wir werden ihn jedoch höchstwahrscheinlich in der folgenden Ausgabe nachreichen, sofern nicht wichtigere Dinge anstehen.

BUSINESS

Accolade hat übrigens den Prozeß gegen *Sega of America* gewonnen und darf nun auch ohne deren Zustimmung Mega Drive-Programme auf den Markt bringen - so wie es bisher geschah, zum Ärgernis Segas. Ein vernünftiges und sicherlich für den Markt wichtiges Urteil, wie wir meinen.

HARDWARE

Bald brauchen **SuperNESler** nicht mehr mit Neid auf ihre Nintendo-Kollegen schauen, wenn's ums Spielen mit vier Leuten geht. Ab November soll in Japan der *Four-Player-Adapter* erhältlich sein, zeitgleich ist die Veröffentlichung von *Bomberman* geplant. Bis das Teil jedoch bei uns erhältlich ist, werden dann noch zirka drei Monate vergehen.

SOFTWARE

Nach der diesmonatigen Flaute bezüglich **SuperNES**-Ware sieht man nun wieder besseren Zeiten entgegen. Fan des kleinen, frechen Bart Simpson dürfen diesen Knaben demnächst in *Simpson's Nightmare* begleiten. Für schlagkräftige Ballfreunde ist *Roger Clement's Baseball* im Anrollen, und Action-Liebhaber dürfen sich über *RoboCop 3* freuen. Lieber wäre es mir ja, wenn der Film hierzulande zu sehen wäre.

Mario Kart kommt! Kartfahren mit Mario, mal sehen, ob's taugt. *Space Megaforce* heißt übrigens die US-Version von 'Super Aleste' und ist ab sofort erhältlich. Mit einiger Verspätung, nämlich erst im Jahre 1993 wird *Terminator 2* für Nintendos 16Bitter erscheinen. Dasselbe gilt für die **Mega Drive**-Umsetzung. Besitzer dieser Konsole dürfen sich jedoch schon bald über das bereits angekündigte *Predator 2*-Spielchen freuen, das wie 'Alien 3' von *Arena Entertainment* programmiert wurde.

In unserer Dezember-Ausgabe werden die MD-Fans auf alle Fälle Tests zu *Side Pocket* und *Slime World* finden. Letzteres war auf dem Lynx schon ein recht spaßiges Programm. Was Euch sonst noch erwartet? Als da wären: *Team USA, Super High-Impact, Greendog* und noch einiges mehr. So verspricht uns *Electronic Arts* die Fertigstellung von *NHLPA Hockey '93* rechtzeitig zum folgenden Heft.

Auch **Game Boy**-Fans dürfen *Roger Clemen's Baseball* erwarten, sowie *George Foreman's KO Boxing*. Der Spinnenmann treibt ebenfalls in Kürze sein Unwesen im 'Kekskasten' (zum zweiten Mal), und ein schwarzer F-1-Ferrari - rot kann er ja schlecht sein - wird in *Ferrari GP Challenge* hoffentlich zum Spielevergnügen werden. Falls nicht, können hoffentlich die *Toxic Crusaders* oder *Tom & Jerry* der Langeweile entgegenwirken.

So, dies war also der allmonatliche, kleine Überblick über die Spiele, die wir demnächst erwarten. Logisch, daß für andere Konsolen auch etwas dabeisein wird. Noch mehr Informationen zu kommenden Games könnt Ihr in unserem Messe-Bericht von der ECTS nachlesen. Bis denn. ■

Super Vision?

Der Game Boy bekommt einen Konkurrenten - oder zumindest einen Mitstreiter! HARTUNG SPIELE BERLIN bringt das SUPERVISION-VIDEOSPIELESYSTEM zum Preis von 119 DM incl. Breakout-/Arkanoid-Clone 'Crystball' auf den Markt.





Super Vision ▶ oder bloß Game Boy-Abklatsch?

TOP TEN

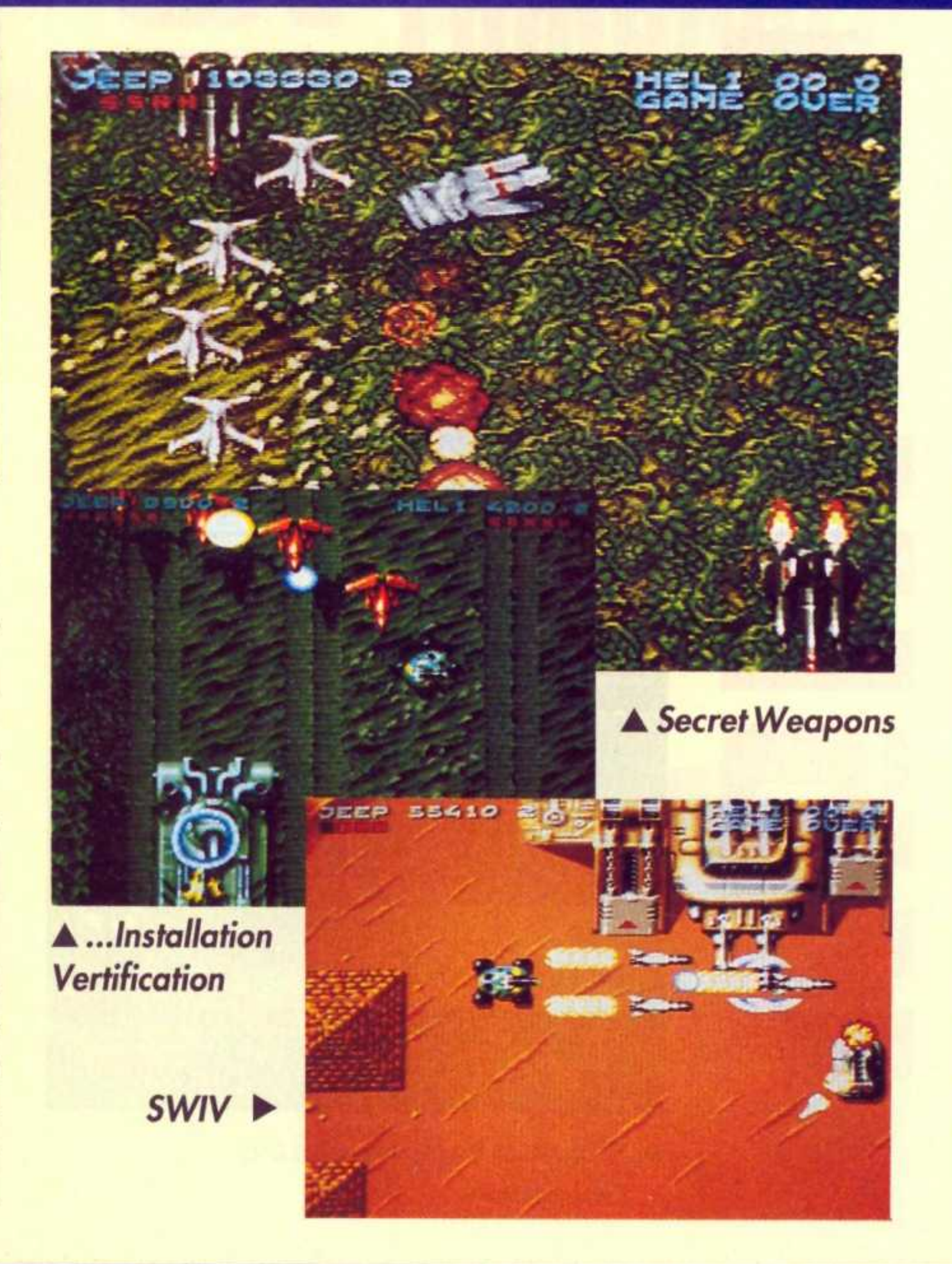
1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
5. Parodius (SuperNES, Konami Japan)
6. Super Aleste (SuperNES, Toho)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. Parodius (Game Boy, Palcom)

SUPER SWIV
- PREVIEW -

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **The Sales Curve**, England, Muster von: **Hersteller**.

Demnächst ist der Mega-Mix aus 'Foundations Waste', 'Sidewinder' und 'Silkworm' - kurz SWIV genannt - auch für das SuperNES in aufgemotzter Form zu haben.

Wer SWIV nicht kennt, dem sei gesagt, daß es sich hierbei um den zweiten Teil *Sidewinders* handelt, welches seinerzeit ein äußerst erfolgreiches Ballerspiel auf dem Amiga war.



▲ Secret Weapons

▲ ...Installation Vertification

SWIV ▶

Da es jedoch irgendwelche Probleme mit den Rechten gab, durfte der zweite Teil nicht als Silkworm II, sondern nur unter anderem Titel auf den Markt kommen. Man entschied sich für *Secret Weapons Installation Vertification*, kurz: SWIV.

Bei SWIV handelt es sich um ein vertikal und ein Stückchen nach jeder Seite scrollendes Shoot-'em-Up der futuristischen Sorte. Sowohl ein, als auch zwei Spieler können am Vergnügen teilhaben, und dies erfreulicherweise sogar simultan. Dabei übernimmt ein Spieler die Kontrolle über einen Heli, der andere über einen Jeep - beide mit modernsten Waffensystemen ausrüstbar, doch müssen diese erst freigeschossen und ergattert werden. Am Ende eines jeden Levels gibt's selbstverständlich eine besonders harte Nuß zu knacken, beispielsweise eine gut gepanzerte und verteidigungsstarke Basis. Wann Ihr Euch ans 'Nüsseknacken' machen dürft, steht noch nicht hundertprozentig fest, spätestens jedoch zu Weihnachten... ■

hja

ALIEN 3

System: **Mega Drive**, geplant für: **Game Gear, Master System, Game Boy, NES, SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Acclaim Entertainment**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg, Bemerkung: US-Import, wird fürs Sega-Geräte Ende Okt. offiziell hier erscheinen, Nintendo-Versionen folgen Anfang '93.

Völlig anders

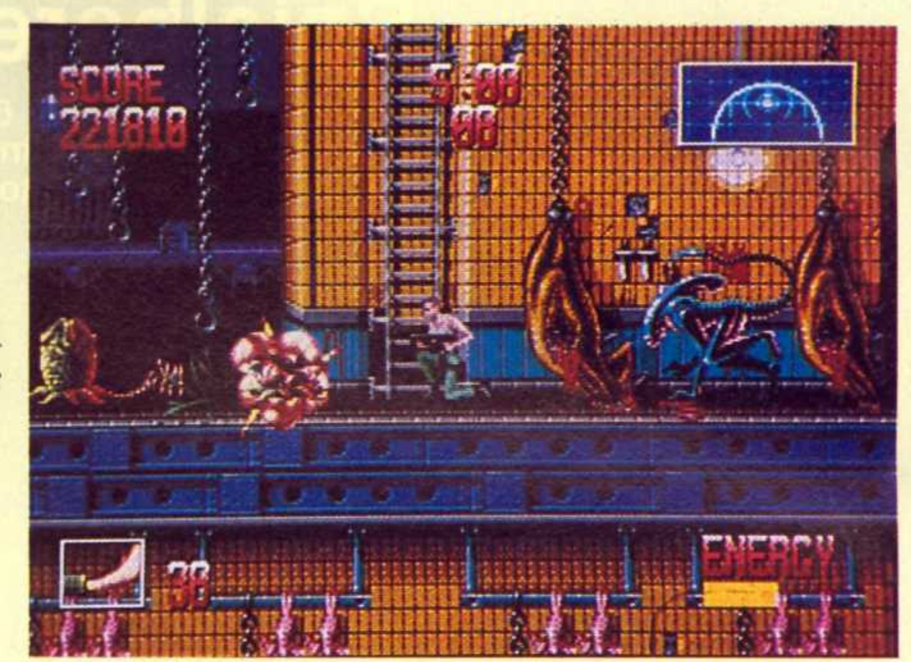
ALIEN 3 - der Film: Lt. Ripley steht mit etwas mehr als zwei Dutzend Männern einem riesigen, wesentlich gefährlicheren Alien als in früheren Zeiten entgegen. Es gibt keine Waffen, lediglich Feuer zur Verteidigung. Szenenwechsel: Alien 3 - das Spiel: Lt. Ripley, bis zu den Zähnen mit schweren Waffen ausgerüstet, kämpft gegen eine Vielzahl von Monster und muß dabei die Geburt neuer Aliens vereiteln...

Bietet ein Film nicht die erwartete, waffenlastige Action für ein Spiel, so muß man das 'Drehbuch' eben umschreiben, dachte sich **Arena Entertainment**, eine Abteilung von *Acclaim USA*. Das dabei ein Programm herauskommt, das rein gar nichts mit der Filmvorlage zu tun hat, vermag da nicht weiter zu stören - Hauptsache, die Kasse stimmt...

Der Spieler macht sich in der Rolle des Lt. Ripley - kahlköpfig wie im Film - mit Maschinengewehr, Handgranaten sowie Flammen- und Granatwerfer bewaffnet, auf den Weg, um Aliens en masse zu vernichten und die eingesponnenen Gefangenen zu retten, bevor diese von den *Facehuggern* 'geschwängert' werden. Während dieser Mission ist Ripley ganz auf sich, die Waffen und den Scanner (zeigt an, wo Gefangene und Aliens sind) gestellt, während ein Zeitlimit sie zusätzlich unter Druck setzt. Leergelaufene Akkus für den Scanner oder Magazine für die Waffen, können dank der umherliegenden Extras aufgefrischt werden. Dasselbe gilt für die Lebensenergie.

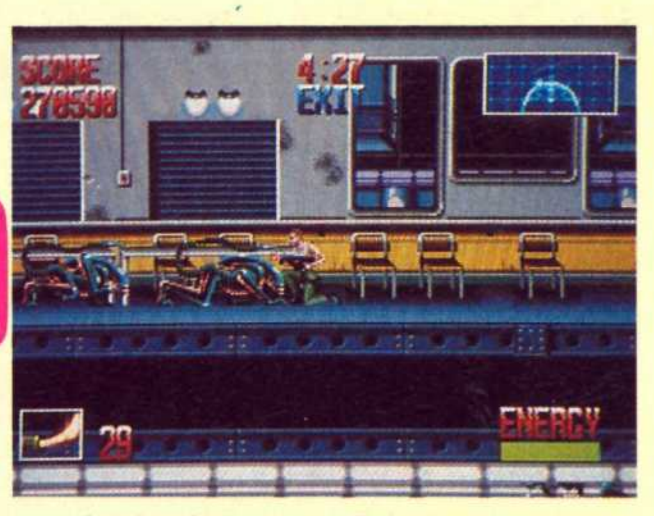
Die Gefangenen innerhalb des Zeitlimits zu finden, ist nicht immer ganz einfach, denn die unterirdische Station ist ziemlich vertrackt. Dabei gibt's alles, was für ein Plattform-Actionspiel maßgebend ist: Leitern, Treppen, 'Rutschen', Aufzüge und schwebende Plattformen.

▲ Vorsicht vor dem Facehugger, der aus dem Ei springt!

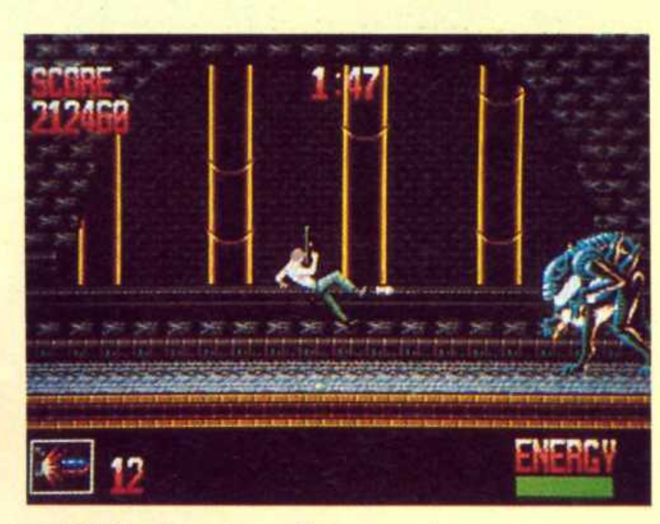


Ripley ▶ muß stets auf der Hut sein, denn die Aliens sind überall

„Lahmer Film, flottes Game"



▲ Gleich gibt's 'ne Grill-Party...



▲ Ripley im Kampf gegen ein Oberalien

Dank der massiven Alien-Brut ist der Spieler stets gefordert, zumal die Viecher urplötzlich aus dem Boden auftauchen. Leider vermißt man im Laufe des Spiels eine gewisse Abwechslung. Zwar ist die Alien-Hatz anfangs eine feine Sache und wesentlich actionreicher als der nur mittelmäßige Film - auch an einen 'Obermotz' wurde gedacht - doch richtig überzeugend ist der Spielablauf nicht. Denkt man andererseits an diverse andere Filmumsetzungen, so kann man mit dieser mehr als zufrieden sein. In Sachen Technik hat sich Arena Entertainment sogar richtig angestrengt: Die Aliens & Facehugger sind schön widerlich und gut animiert (letzteres gilt auch für Ripley), das Scrolling ist flüssig, und in Sachen Sound & FX gab's auch schon wesentlich schlechteres zu hören. Alien 3 - das Spiel ist keine Meisterleistung, aber auf alle Fälle turbulenter als der eher langweilige Film. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Jimbos Comeback

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR - PREVIEW -

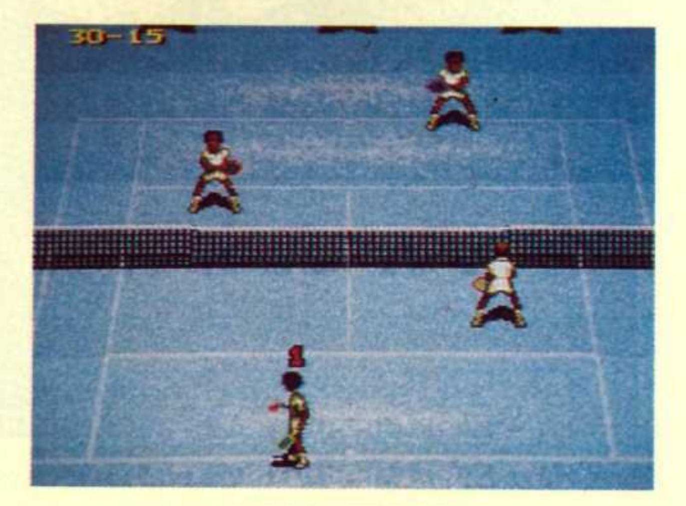
System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Blue Byte, 4330 Mühlheim an der Ruhr**, Muster von: **Hersteller**.

Die Tage, in denen sämtliche Softwarelieferanten für das SuperNES aus Japan oder den Vereinigten Staaten kamen, sind gezählt: BLUE BYTE aus Mühlheim steigt als erste deutsche Firma ins Nintendo 16Bit-Geschäft ein und zeigt gleich, was der Slogan 'Qualität aus deutschen Landen' bedeutet.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour ist der vielversprechende Name des Blue Byte-Werks. Nicht schwer zu erraten, daß der Spieler in die Rolle 'Jimbos' schlüpft und versuchen muß, am Ende der Saison in der Weltrangliste den ersten Platz inne zu haben.

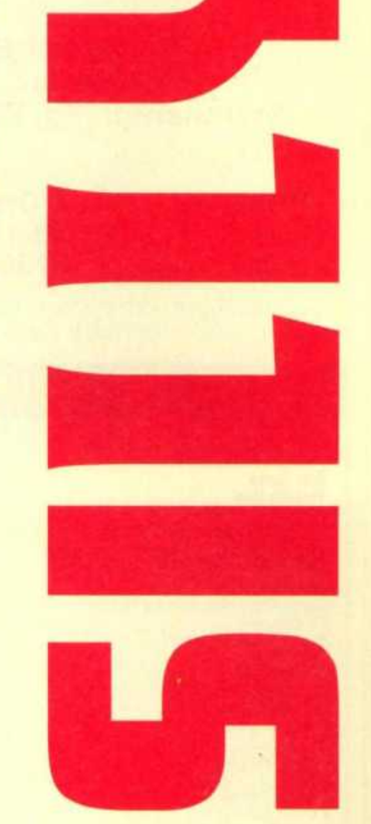
Gespielt wird auf sämtlichen Belägen, sogar ein Wüstenplatz wurde integriert. Noch besser: Der geneigte Crack kann einmal das Springverhalten des (neonroten) Balles auf der Antarktis ausprobieren. Netter Gag! Ebenfalls mal etwas anderes ist die Tatsache, daß es bei manchen der rund 28 (!) Turnieren hin und wieder zu regnen beginnt. Damit hat JCPTT auf alle Fälle schon einmal ein dickes Plus gegenüber allen anderen Tennissimulationen. Viel wichtiger jedoch ist die Steuerung, und die wurde hervorragend gelöst. Jeder Knopf des Pads ist belegt, wodurch sich Top- und Sidespins, Slices, Lobs, Volleys, Schmetterbälle etc. hervorragend und kinderleicht spielen lassen. Ein solches Schlagspektrum und eine solche Realitätsnähe weiß nicht einmal *Final Match Tennis* zu bieten. Neben den üblichen Funktionen wie Trainingsmodi, Übungsmatches und Weltour bietet Jimmy Connors Pro Tennis Tour noch eine faustdicke Überraschung, wenn es im Januar - spätestens Februar - auf den hiesigen Markt kommt. Doch dies ist noch Top Secret! ■

hja



Tennis mal anders: Schon mal im Schneesturm gespielt? ▶

SILLY



PUTT & PUTTER

System: **Sega Master**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Sega**, Hamburg.



Ein hübsches kleines Spielchen fürs Sega Master! Minigolf à la extrême, doof aber lustig - zumindest im Zweispieler-Mode. Worum es geht? Nun, Ein kleiner weißer Ball muß über eine völlig von Wasser umgebene Bahn in ein Loch geschlagen werden. Auf der Bahn befinden sich Flipper-Bumper, Fließband-Treibsand, bewegliche Brükken über rechteckige Wasserflächen und noch ein paar wenige Spielereien, die das Spiel der Wirklichkeit entrücken, den Designern das Leben leicht und den Spieler knifflig machen.

Spaß macht das Ganze ca. einen halben Nachmittag lang - danach kennt man alle 18 Kurse und zwei Bonusrunden. Zu zweit gegeneinander (auf derselben Bahn) macht's freilich mehr Spaß, weil in diesem Falle noch der Billard-Effekt in die Spielberechnungen mit einbezogen werden muß. Unterlegt ist das Spiel mit Fahrstuhlmusik made in Japan und ein paar ganz witzigen Dreieckswellen-Soundeffekten.

Silly & putty

Die Grafik ist schlicht gehalten, aber übersichtlich, ordentlich und sooo viel besser auf dem kleinen Sega wohl nicht zu machen. Sie ist eben dem Spiel angemessen. Nicht mehr, und auch nicht weniger. Wer das Geld grad' zuviel auf Tasche hat, kann ja mal in das Ding reinsehen. Es ist niedlich, aber viel zu klein! P.S.: Mein Favorit in Sachen Sound: Level 3. ■

Uli

◀ *Das Spiel mit dem Plop: Zielen, Putten, Eagle!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	6
Sound	8
'Realitätsnähe'	5
Motivation	(nur kurz) 10
	später 4
Gesamtnote	gerade noch 6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ALEA IACTA EST



WARRIOR OF ROME II

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, geplant für: -, Hersteller: **Micronet**, Japan, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Tief in die Vergangenheit entführt uns **Warrior Of Rome II, Micronets** neuestes Strategiespiel. Kein Geringerer als Julius Cäsar hat Euch zum Oberbefehlshaber der römischen Truppen ernannt. Ihr habt den Befehl, mit Euren Soldaten Vorderasien zu erobern.

15 Schlachten warten darauf, von Euch siegreich geschlagen zu werden. Das gesamte Gefecht wird Euch wie bei Populous aus der Parallel-Perspektive gezeigt. Dabei wird jede Legion durch ein kleines Männchen dargestellt, das sich dann mit feindlichen Soldatensprites prügelt. Vernichtete Armeen entschwinden in Engelsmanier mit Flügelchen und Heiligenschein in den Wolken. Besonders am Anfang erscheint das Schlachtfeld als unüberschaubares Chaos, da sich alles in Realtime abspielt. Richtig planen läßt sich lediglich im Pausenmodus.

Jede Einheit kann im Verlauf des Krieges bestimmte Erfahrungen sammeln. Besonders die Marschgeschwindigkeit könnt Ihr durch regelmäßige Standortverlagerungen erhöhen. Angeschlagene Legionen sollten rechtzeitig in ein Kastell zurückgezogen werden, um sie wieder aufzupeppeln.



▲ *Furiose Schlachten zu Lande und zu Wasser*

Warrior Of Rome II bietet eine praktische Benutzeroberfläche, die Dutzende verschiedener Menüpunkte beherbergt. Die Größe und Position der einzelnen Fenster könnt Ihr nach Belieben verändern. Spielstände lassen sich dank der eingebauten Batterie einfach speichern. Das ist auch bitter nötig, denn ein richtiger Krieg zwischen gleichstarken Armeen kann viele Stunden dauern. Dennoch kommt keine Langeweile auf, da sich die Programmierer von Micronet wirklich Mühe gegeben haben. Die Animation ist echt putzig, und auch soundmäßig geht einiges ab. Gut, echte Strategiegame-Puristen werden sich an der manchmal aufkommenden Hektik stören. Aber das ist Ansichtssache. Mir gefällt's! ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Einer gegen alle

ATOMIC RUNNER

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Data East**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

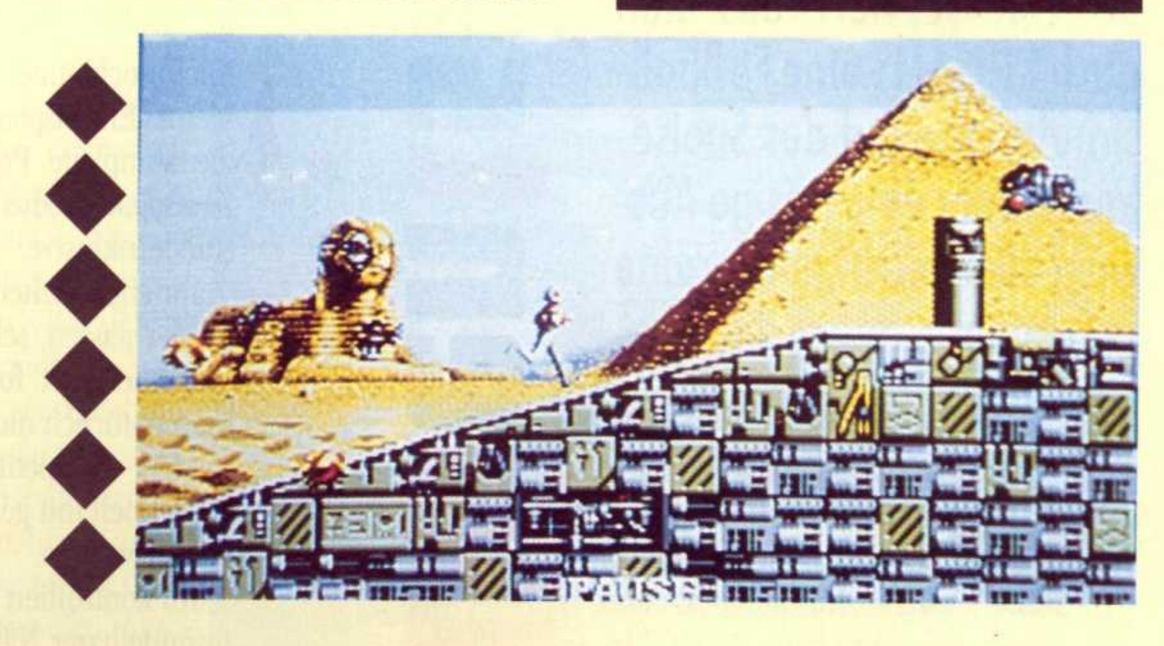
Auch **Data East** spielt ordentlich auf dem Jump & Run-Markt mit. Ihr Neuling heißt **Atomic Runner**. Wieder einmal ist die Erde von Aliens überfallen worden. Wieder einmal bist Du die letzte Hoffnung. Wieder einmal gibt es eine Menge Extrawaffen. Wieder einmal gibt es Zwischen- und Endgegner, und wieder einmal ist der Preis jenseits der 100-DM-Grenze angesetzt.

Insgesamt durch sieben Level mußt Du Dir den Weg freischießen. Die Eigenschaften von gut 80 Prozent Deiner Gegner lernst Du bereits im ersten Level kennen. Von da ab bleibt das Gameplay in Sachen Aliens und Schwierigkeitsgrad gleich. Lediglich die Endgegner wachsen in bekannter Manier Level für Level über sich hinaus.

Ärgerlich sind ein paar Ecken, die schlichtweg nur unfair und häufig erst beim sechsten Anlauf zu packen sind. Fair ist dagegen, daß es beim dritten Versuch an der gleichen Stelle ein Geschenk in Form einer ganz passablen Waffe gibt. Der Spielspaß hält sich bis zum Showdown auf der Freiheitsstatue in Grenzen - sprich überragt die andere Durchschnittsware um ungefähr 0,2 Millimeter. Die Grafik (Sprites und Scrolling) hält sich ebenfalls anstandslos im gesunden Mittelfeld. Der Sound variiert nur wenig, bleibt aber auf moderater Lautstärke ertragbar. Summasumarum: Ein Game, für das der Begriff Durchschnitt erfunden worden ist. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



Unentschieden

EUROPEAN CLUB SOCCER

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, geplant für: **-**, Hersteller: **Krisalis/ Virgin, England**, Muster von: **Hersteller**.

Mit ihrem neuesten Modul namens EUROPEAN CLUB SOCCER serviert uns nun auch KRISALIS eine Fußballsimulation. Auf der Speisekarte steht eine riesige Auswahl aller wichtigen Vereine in Europa.



Sogar die Trikot-Farben und Wimpel stimmen mit der Realität überein. Wenn Ihr die passende Mannschaft gefunden habt, müßt Ihr Euch noch entscheiden, ob Ihr nur ein kleines Einzelspiel wagen wollt oder ob's die komplette Pokalrunde sein soll - Zweispielermodus und Codeword-Spielstände inklusive.



▲ *Wer steht frei?*

Im eigentlichen Match können Eure Spieler passen, schießen und natürlich auch herzhaft foulen. Letzteres sollte man natürlich nicht übertreiben, da besonders unappetitliche Regelwidrigkeiten schnell mit gelben und roten Karten bestraft werden.

Ihr kontrolliert den Kicker, der sich in unmittelbarer Nähe des Balls befindet. Gescrollt wird derweil brav von rechts nach links.

Das Modul bleibt dennoch weitgehend Standardkost.

Grafik und Animation stellen zwar keine Delikatessen dar, sind aber durchaus genießbar. Feinschmecker werden den Titelsong zu schätzen wissen - ein akustischer Festschmaus.

Die Steuerung hingegen ist nicht das Gelbe vom Ei. Genaue Pässe oder Torschüsse sind allzu oft reiner Zufall.

Die Rechnung bitte! Also, verwöhnte Gaumen sollten sich European Club Soccer lieber nicht auftischen, und wer absoluten Heißhunger auf Fußballspiele hat, sollte zumindest vorher probieren. Wohl bekomm's! ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kein Tiger im Tank

F1 HERO MD

System: **Mega Drive,** geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Varie Corporation,** Japan, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**.

Mögt Ihr Autorennen? Ja? Dann solltet Ihr besser auf den Kauf von F1 HERO MD verzichten, denn die Lust an diesem Sport könnte Euch glatt vergehen.

Nachdem man sich für ein Rennen gegen den Computer, einen zweiten Mitspieler oder die Uhr entschieden und je nach Eingabe zwischen vier bis 16 Autos gewählt hat, bestimmt man noch, welche Bereifung und sonstige Einzelteile der Renner haben soll. Den Tiger kann man sich nicht in den Tank packen - zum Glück, sonst hätte das Spiel ja an Attraktivität gewonnen.

▲ *Wie lange man erster bleibt, weiß keiner so genau...*

Durch eine Einblendung wird man auf das jeweilige Wetter hingewiesen, das sich grafisch lediglich durch andere Farbgebung unterscheidet. Dafür bekommt man sieben äußerst hartnäckige Computergegner, die auf den ohnehin recht tückenreichen Strecken scheinbar Herr jeder Lage sind.

Tückenreich bedeutet jedoch nicht "interessant": mal eine ausgedehnte Gerade, ab und zu auch eine Doppelkurve - in jedem Fall links oder rechts der Fahrbahn irgendwelche Plakatwände, die man rammen kann, was die Erfolgschancen weiter schmälert.

Wenn einem die aktuelle Rennstrecke nicht zusagt, kann man durch erneutes Drücken von "Start" und den drei Knöpfen den nächstfolgenden Parcours wählen. Bis man alle durch hat, wird man wahrscheinlich sanft entschlummert sein, wozu das Motorengeräusch aus dem Lautsprecher erheblich beiträgt. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	5
Sound	4
Realitätsnähe	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Keine Gnade

WWF SUPERSTARS 2

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, geplant für: **-**, Hersteller: **Ljn**, Japan, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Pazifisten sollten jetzt lieber umblättern, denn gewaltlos geht es bei WWF Superstars 2 garantiert nicht zu.

Zur Auswahl stehen neben Hulk Hogan und dem Undertaker vier weitere amerikanische Elite-Catcher, mit denen Ihr je nach Lust und Laune entweder allein oder per Linkkabel zu zweit in den Ring steigen könnt.

Sogar an Tag-Team Kämpfe und den berühmten Stahl-Käfig-Modus ist gedacht worden.

Da bei **WWF Superstars 2** so ziemlich alles erlaubt ist, könnt Ihr Euren Gegner nach Herzenslust vermöbeln. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Schlagrepertoire nahezu unverändert übernommen. Vom normalen Tritt bis zum Clothesline ist so ziemlich alles möglich, was Spaß macht und wehtut. Besonders spektakulär ist der Sprung vom Seitenpfosten. Die Steuerung ist allerdings recht umständlich: Um den Wrestler zum Laufen zu bringen, müßt ihr nicht weniger als drei Knöpfe gleichzeitig drücken. Ein Running Elbow ist so kaum noch zu schaffen.

Ganz generell kommt die Technik bei diesem Modul etwas zu kurz. Es ist sehr viel effizienter, den Gegner einfach niederzuprügeln, als ihn nach einer eleganten Aktion zu pinnen. Moment, Moment, es gibt noch mehr zu meckern: Aus irgendwelchen Gründen wollen sich die Catcher selbst dann nicht erholen, wenn sie als Tag-Team-Patner gemütlich dem Kampf zusehen. Ob das realistisch ist?

Auch auf die markigen Rededuelle vor dem Kampf wurde verzichtet. Und im Vergleich zum Vorgänger ist die Grafik sogar noch mickriger geworden. Ähnliches gilt für den Sound.

Nein, unter meinem Weihnachtsbaum liegt dieses Modul bestimmt nicht. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



◄ *Gewalt ist Trumpf: WWF SUPERSTARS 2*



Held in Grau

KNIGHT QUEST

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Taito**, U.S.A., Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

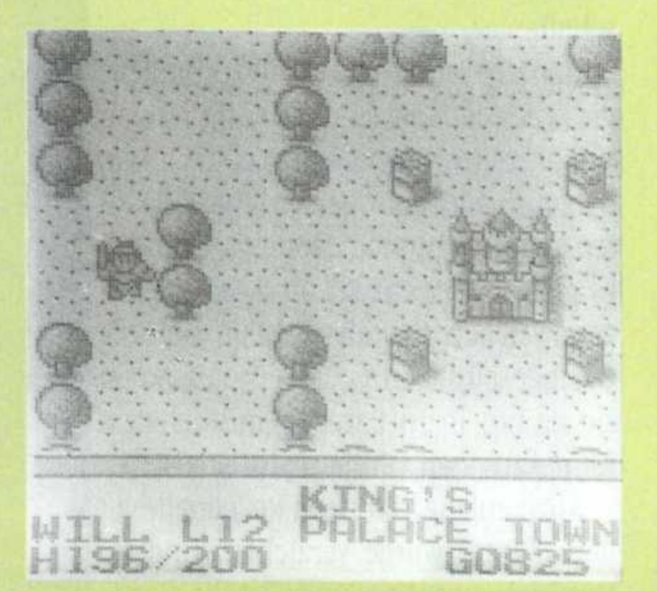
Warum sollte es dem Königreich Avalot anders gehen als vielen anderen Fantasy-Welten?

Das dachte sich auch das Böse, suchte das friedliche Ländchen heim und verbreitete fortan Angst und Schrecken.

Und wie das (Helden-)Leben nun mal so spielt: Schon bald kam ein strahlender Held der auszog, die Sache wieder ins Lot zu bringen. Das einzige Problem war nur, daß Will, wie der tapfere Kämpfer genannt wurde, anfangs noch recht schwach auf der Brust war: Schon ein lächerlicher Grünschleim konnte ihn aus den Stiefeln hauen, wie sollte er da im Kampf gegen Harpyen oder Orks bestehen... Aber wo ein Will(e) ist, da ist auch ein Weg, und nach langen Zeiten des Trainings war Will dann soweit, sich den wahren ritterlichen Aufgaben zu stellen. Fünfmal wurde er vom König mit Aufgaben betreut, die alle Kraft und Mut eines echten Ritters erforderten und wieder Friede ins Land bringen sollten...

Vorausgesetzt, der Spieler hilft Will ordentlich dabei. Hat der Held erstmal Level 10 erreicht, sind die beiden ersten Aufträge kein Problem mehr - allerdings geht es danach erst richtig los... **Knight Quest** von **Taito** präsentiert sich als Rollenspiel in der üblichen Vogelperspektive, bei den Kämpfen wird in die Seitenansicht umgeschaltet. Der Rest der Geschichte ist ebenfalls Standard - Monster meucheln, Gold sammeln, Ausrüstung kaufen, Labyrinthe durchqueren. Dabei möglichst am Leben bleiben, was aber nicht unbedingt wichtig ist: Das Spiel ist recht fair, wer ablebt, muß zwar am Ausgangspunkt des Spiels wieder beginnen, behält aber die bislang gesammelten Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Der zweite Anlauf wird dann wesentlich einfacher, was insbesondere Einsteiger in das Genre sehr motivieren wird. ■

man



▲ *My Home is my Castle...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	9

»GUT«

Schwarz-Weiß-Avatar

ULTIMA - RUNES OF VIRTUE

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **FCI**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Ultima auf dem Game Boy? Was kann schon dabei rauskommen, wenn ein gigantisches Spielkonzept in einen "Minicomputer" gequetscht wird! Antwort: Kaum zu glauben, aber erstaunlich viel.

Die Abenteuer ranken sich um die "Runen der Tugend", die verschwunden sind. Als Avatar von Format laßt Ihr Euch natürlich nicht lumpen und Lord British, der Britannia auch im Game Boy regiert, hat den Helden den er suchte. In der Tat ist sogar der Verbleib der "Runes of Virtue" bekannt: Jede einzelne wurde in einem finsteren Verlies versteckt, und Scharen von Monstern bewachen sie.



▲ *Ultima auf dem Game-Boy – Spaß macht's und spielbar ist es auch – Hit!*

Eins, zwei, drei im Schauseschritt, gehts ins Dungeon, wir kommen mit! Wer dort jedoch simples Monsterplätten erwartet, hat die Rechnung ohne Richard Garriot gemacht. Der mag's ein wenig komplexer und mit mehr Gameplay! So erwarten Euch außer greulichen Bestien auch noch jede Menge Rätsel und Puzzles.

Irgendwie haben die Designer und Programmierer es verstanden, neben einer gehörigen Portion original "Ultima-Touch" und Rollenspiel-Spaß von Format auch noch Puzzle-Elemente à la *Soko Ban* und *Kwirk* zu integrieren. Knallharte Rollenspiel-Fanatiker kommen genauso auf Ihre Kosten wie Einsteiger, die noch nicht allzu viel Ahnung von der Materie haben.

Ein Game, das unter der Vorgabe "Spaß muß es machen und spioelbar soll es sein" entwickelt wurde, und dieser auch voll und ganz gerecht wird. Kein Wunder, daß **Ultima - Runes of Virtue** Lord Britishs (R. Garriotts Pseudonym, unter dem er selbst in den Games auftaucht) Lieblings-Ultima ist! ■

hs

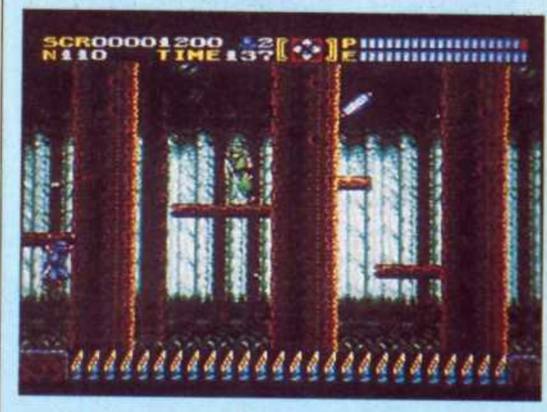
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«



NINJA GAIDEN (Master System)



▲ Robin Hood auf japanisch

Test in: ASM 4/91, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Tecmo/Sega, Japan, Muster von: Sega, 2000 Hamburg 36.

Es läuft mit einem grünen Gewand durch den Wald und macht asiatische Fuzzis platt - was ist das? Robin Hood auf japanisch? So in der Art. Denn was der britische Underdog und Tecmos Kuttenknabe gemeinsam haben, ist der Kampf gegen das Böse. Als wunderschönes Multicolorsprite mit einem Breitsäbel und einigen Extras gesegnet, macht sich dieser Ninja-Kämpfer auf, um die Schergen des Bösen zu zerschnibbeln. Und daß dies gelingt, liegt nicht zuletzt an der tollen Ausnutzung der 8-Bit-Konsole: Tolle Backgrounds zum Entlanghangeln, flüssiges Scrolling und üppige Animationen für viele, viele Levels. Mögen die Feinde auch ein wenig zu gleichförmig und eintönig erscheinen (mal abgesehen von den Endgegnern), als Actionspiel taugt Ninja Gaiden auf jeden Fall.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Rampart (Lynx)



▲ Auf zum fröhlichen Bombadieren

Test in: ASM 7/92, empf. VK-Preis: ca 70 Mark, Hersteller: Atari, Muster von: Hersteller.

Von der Spielhalle über den PC zum Lynx. das ist die Karriere von Rampart, dem Ballerspiel für ruhige Schloßlebauer. Das Game geht pro Runde über drei Phasen: 1. Mauern bauen, 2. Kanonen plazieren und 3. auf die feindlichen Schiffe ballern. Hat man kein Schloß mit einer ordentlichen Umzäunung mehr, darf man sich Looser schimpfen.

Soweit, so gut, nur was die Jungs von Atari vergessen haben, ist, daß es keinen Mausanschluß für das Lynx gibt - ergo, die Steuerung um Ecken schwieriger ist. Zudem ist so ein kleiner Bildschirm nun nicht gerade das passende Medium für ein Schlachtfeld. Sieht man also von diesem und jenem kleinen Makel ab, ignoriert mehr oder weniger das typische Lynx Lautsprechergequake, kommt unterm Strich ein passables Game heraus, das zu seinen (wörtlich) großen Brüdern aufschaut.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER SPACE INVADERS (MS)



▲ Uralt-Grafik aber toller Spielspaß

Test in: 1, 3 und 5/92, empf. VK-Preis: 90 Mark, Hersteller: Taito, Muster von: Sega, 2000 Hamburg.

Erinnert Ihr Euch noch an das allererste Ballergame - Space Invaders? 1978 war das eine Seuche, die noch heute ihresgleichen sucht. Aber das ist lang her. Und doch ist dieser Klassiker immer noch das Vorbild für den Großteil aller Ballergames. Nun - 14 Jahre später - kommt Taito mit der Master-System-Version auf den Markt. Das Spielziel ist vom Urvater übernommen worden - eben feindliche Aliens zu Ex-Aliens zu machen. Insgesamt 36 Wellen in zwölf Leveln müssen zurückgeschlagen werden. Auch heute noch macht diese Spielidee einfach nur Spaß. Egal, wie simpel der Bildschirmaufbau ist, die Motivation ist gesichert. Wenn es denn Kritik geben soll, dann daran, daß die Aliens gelegentlich links und rechts aus dem Bild wandern oder sich vor dem gleichfarbigen Hintergrund perfekt tarnen. Fazit: Ein leises Spiel, das ohne Schnickschnack auskommt.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SPANKY'S QUEST (SuperNES)



▲ Wer schmeißt denn hier mit Basketbällen?

Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 110 Mark, Hersteller: Natsume, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Nun läßt Spanky, der Affe, auch auf dem SuperNES die Bälle hüpfen.. Das Jump and Run Spanky's Quest zeichnet sich vor allem durch eine nicht gleich offensichtliche Portion Strategie aus. Wer nicht denkt, nimmt den schweren Weg, wer genau überlegt, für den ist das Level ein Spaziergang an der Elbe. Sechs Level à 10 Stages lang muß sich unser Schimpanse mit frechen Früchtchen herumschlagen, die ihm ans Leder wollen. Seine Waffe ist ein kleiner Ball, der sich durch Köpfen vergrößern läßt. Während die Game-Boy-Version nur mit extrem dürftiger Grafik aufwarten konnte, unter der Spielspaß und Augen litten, ist es auf dem SuperNES eine Augenweide. Auch der Sound (gibt es japanischen Salon-Jazz?) ist durchweg hörbar. Ein Passwort-System macht übrigens das Leben leichter.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

THE SIMPSONS (MegaDrive)



▲ **Der Bart ist ab!**

Test in: ASM 1/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Flying Edge, USA, Muster von: Sega, Hamburg.

In diesem Game bietet uns Sega Bart Simpson mal ganz anders an: Nicht als Familienschreck, sondern als Retter der Welt in bester Mario-Jump & Run-Manier. Grafisch kann der Computer-Bart allerdings kaum mit der Trickfilmvorlage mithalten. Zu eintönig, einfarbig und einfallslos wurde das Spiel gestylt. Die Charaktere bewegen sich vor den müden Backgrounds wie gestrauchelte Existenzen und nicht wie gefährliche Mutanten aus dem All. Da wird die Arbeit mit der Sonnenbrille, die die Aliens sichtbar macht, ein wenig mühsam. Zum Spielen eignet sich das Teil ohnehin nur dann, wenn eine Werbepause die originalen Fernsehsimpsons unterbricht. Schade eigentlich, aber wer nicht will, der hat schon. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

MAGIC ADVENTURE (SuperNES)



▲ **Cute & Jump&Run: Magic Adventure**

Empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Bandai, Japan, Muster von: Fandango, 8950 Kaufbeuren.

Ein schnuckelsüßer Fratz in dem Abenteuer seines Lebens: als Einzelkämpfer auf einer Insel macht er seinen Weg. Wohin und warum, geht leider in der japanischen Anleitung dieses Imports verloren. Spielbar ist dieses Game aber allemal, denn das Geschehen hat man schnell durchschaut. Die kleine Spiefigur kann sich in jeder Welt auf einer Art Straßenbahnschiene frei bewegen und damit die einzelnen Unterlevels ansteuern. Das Problem: Dank japanischem On-Screen-Text versteht man den Sinn der Spiele nicht immer auf Anhieb. Ansonsten kann man Magic Adventure aber uneingeschränkt empfehlen. Der moderate Schwierigkeitsgrad macht Laune, und selbst die etwas kniffligen Stellen können dank einer eingebauten Speicherbatterie problemlos zwischengelagert werden. Ein nettes Game gerade für die Kleinen! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

SHADOW OF THE BEAST (Lynx)



▲ **... und es läuft und läuft**

Test in: ASM 11/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Hersteller

Na, habt Ihr Lust, Mutationen zu killen? Steht Euch der Sinn nach ein paar winzigen Rätseln? Habt Ihr gerade mal 60 Mark auf Tasche? Gerade nichts zu tun? Dann marschiert jetzt zu Eurem Lynx-Dealer und schwatzt dem guten Mann Shadow of the Beast ab. Da habt Ihr erstmal genug um die Ohren. Im Gegensatz zur Urversion für den Amiga gibt es hier eine ordentliche Portion Taktik und lange Reisen durch Plattformlevel. Grafik und Sound sind für lynxische Verhältnisse gut gelöst, nur mit dem Schwierigkeitsgrad könnte so mancher Einsteiger seine Problemchen bekommen. Zähne zusammenbeißen und durchknabbern ist also angesagt. Selbst, wenn der Endgegner des jeweiligen Levels auch beim zehnten Versuch noch nicht aufgeben will. Wenn irgendwie gar nichts mehr klappt. Selten so ein Gameplay auf dem Lynx gesehen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER KICK OFF (Game Gear)


▲ **... und sie liefen über das Grün ...**

Test in: ASM 7/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: U.S. Gold / Sega, Muster von: Virgin.

Super Kick Off beinhaltet alle wesentlichen Bestandteile des Orginals. So habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Schiedsrichtern, Rasenverhältnissen und einer Unmenge von Mannschaften. Das eigentliche Match wurde rein optisch fast 1:1 vom Amiga rübergezogen. Lediglich der Scanner wurde zwecks Übersichtlichkeit geopfert. Die Grafik geht voll in Ordnung. Das Scrolling ist schnell und recht flüssig, falls Ihr von dem leichten Ruckeln abseht, das sich entwickelt, wenn sich zu viele Spieler auf dem Bildschirm tummeln. Karg gibt sich der Sound. Außer der Titelmelodie läßt SKO nicht viel von sich hören. Zudem könnt Ihr nur gegen den Computer antreten, da ein Zwei-Spieler-Modus fehlt. Positiv fällt hingegen die Steuerung ins Gewicht. Obwohl natürlich solche Spiele eher einen Joystick verlangen, könnt Ihr dank der sensiblen Steuerung auch mit dem Steuerkreuz jeden Ball millimetergenau ins Tor heben. Trotz einiger Schwächen macht SKO wirklich Spaß. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

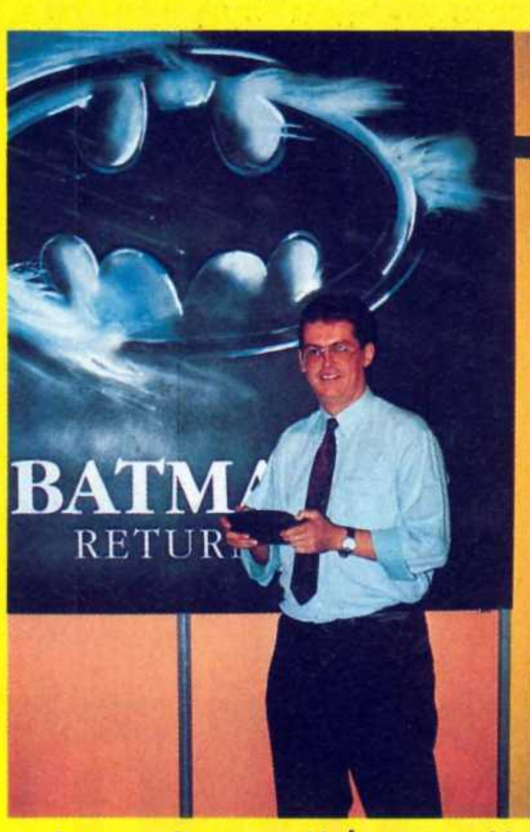
Unter einem ganz besonderen Stern stand die diesjährige ATARI-Messe vom 21.-23. August. Die Weltpremiere des FALCON 030, des derzeit modernsten Microcomputers - laut Hersteller -, stand bevor und lockte das Publikum in Scharen an. Während im letzten Jahr das Entertainment-Center mit 40 Quadratmetern im Messerummel beinahe völlig unterging, fand zu dieser Veranstaltung eine Steigerung von 2250 Prozent statt, um es ein wenig 'theatralisch' zu formulieren.

Weltpremiere in Düsseldorf

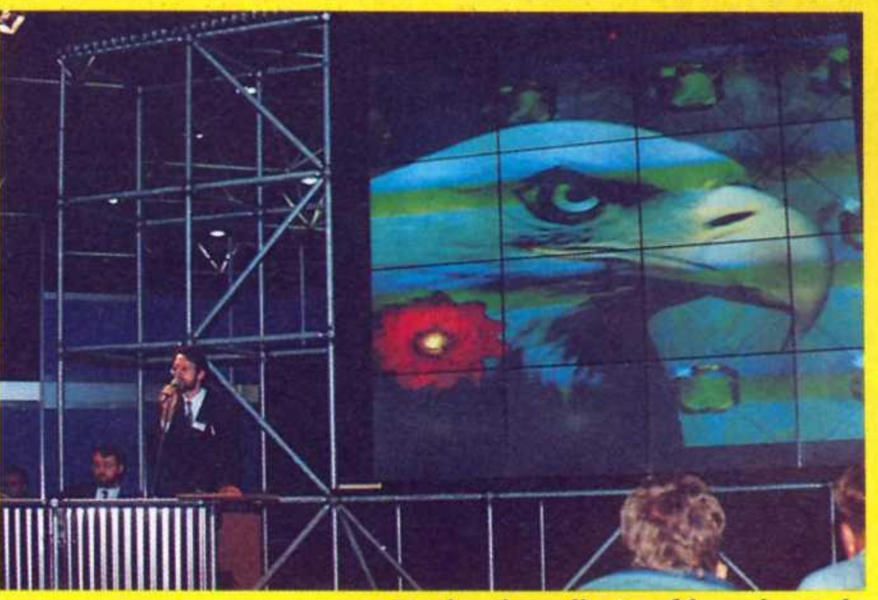
Lynx-Begeisterte und alle, die einfach nur einmal ausspannen wollten, fanden in den Spielparks - von Palmen eingeschlossen - die Möglichkeit, auf den zahlreichen Geräten ein paar Runden zu spielen. Am Stand des *Internationalen Lynx Clubs* gab es wie immer neueste Informationen über aktuelle Programme.

So konnte man dort Neuheiten wie *Double Dragon*, *Super Off Road* oder *Guardians - Storm over Doria* bestaunen, die erst in einigen Wochen erscheinen werden. Aber auch für Fragen jeglicher Art rund um den kleinen, dafür aber umso stärkeren 'Luchs' standen die Jungs vom Club den Besuchern mit Rat und Tat zur Seite.

Trotz regen Andrangs auf die Messe beklagte der Club jedoch, daß der ganz große Ansturm auf die Lynx-Oasen ausblieb. Doch mag dies nicht allzusehr verwundern, wurde ja zum ersten Mal - weltweit - Ataris neues Kind voller Stolz präsentiert: der **Falcon 030**. Auch der Preis und die Ausstattung wurden nun bekanntgegeben. Die Grundversion mit 1MB ohne Festplatte wird 1398 DM, die große Version mit 4MB und 56MB Festplatte 2398 DM kosten. Mehrmals täglich fand eine große Präsentation seitens Atari statt, während der gezeigt wurde, was der 'Falke' alles unter seinen Schwingen verbirgt. Ein erstes 3D-Demo - natürlich aus deutschen Landen - versetzte das Publikum mit seiner megaschnellen, aufwendigen und ausgefüllten Polygongrafik im True Color-Mode in Staunen. **Eclipse** zeigte dafür verantwortlich. Was als Demo zu sehen war, wird übrigens einmal ein komplexes Weltraumspiel werden (Mischung aus Action, Adventure und ein bißchen Handel) und im Frühjahr '93 erscheinen. Des weiteren kündigt Eclipse an, für den Falcon ein Shoot-'em-Up (Horizontal-Ballerei, 256 Farben, Dual-Playfield-Mode, vielebenes Parallax-Scrolling) und ein Jump'n'Run zu produzieren. „Aber auch auf dem Adventure-Gebiet will man nicht untätig sein", so Marc Rosocha, Chef von Eclipse.



▲ *Batman Returns - Huber goes. Mr. Lynx ist jetzt bei Bomico zu finden*



▲ *Eindrucksvolle Grafiken des Falcon 030 wurden bei den zahlreichen Präsentationen gezeigt. Warum aber ausgerechnet ein Adler gewählt wurde?*



▲ *Entspannen unter Palmen bei 'ner Lynx-Runde*

Eines der heißesten Gerüchte der diesjährigen Messe war, daß April '93 der **Jaguar** erscheinen soll. Leider gab es nur spärliche Informationen über dieses Teil. Wenn die Vermutungen stimmen, dann wird der liebe Jaguar eine 64Bit-Konsole mit RISC-Chip sein. Damit stünde übrigens fest, daß der *Panther* tot ist.

Jaguar: April '93?

Nach Ende der Veranstaltung zeigte sich Atari sichtlich zufrieden, denn die erwarteten 50.000 Besucher sollen sich tatsächlich auf den 20.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche getummelt haben. Dabei war für jeden etwas geboten. So gab es neben den Entertainment-Centern ein großes Forum, Workshops, Midi- und DTP-Center. Entertainment-Software-Freaks freuten sich über die zahlreichen supergünstigen Angebote, denn viele Firmen wie beispielsweise *United Software* und *Bomico* schmissen Software zu Dumping-Preisen unter das Volk. Allein deshalb ging so manch einer Sonntag abend mit fröhlichem Gesicht und reichlich gefüllter Tasche nach Hause und dachte insgeheim schon an die Schnäppchen, die er machen könne, wenn es heißt: Atari-Messe Düsseldorf, die siebte... ■

Hans-Joachim Amann



▶ *Am Stand des Internationalen Lynx Clubs gab's neueste Games und Informationen. Kurzzeitig konnte gar ein Lynx mit Tastatur bestaunt werden*



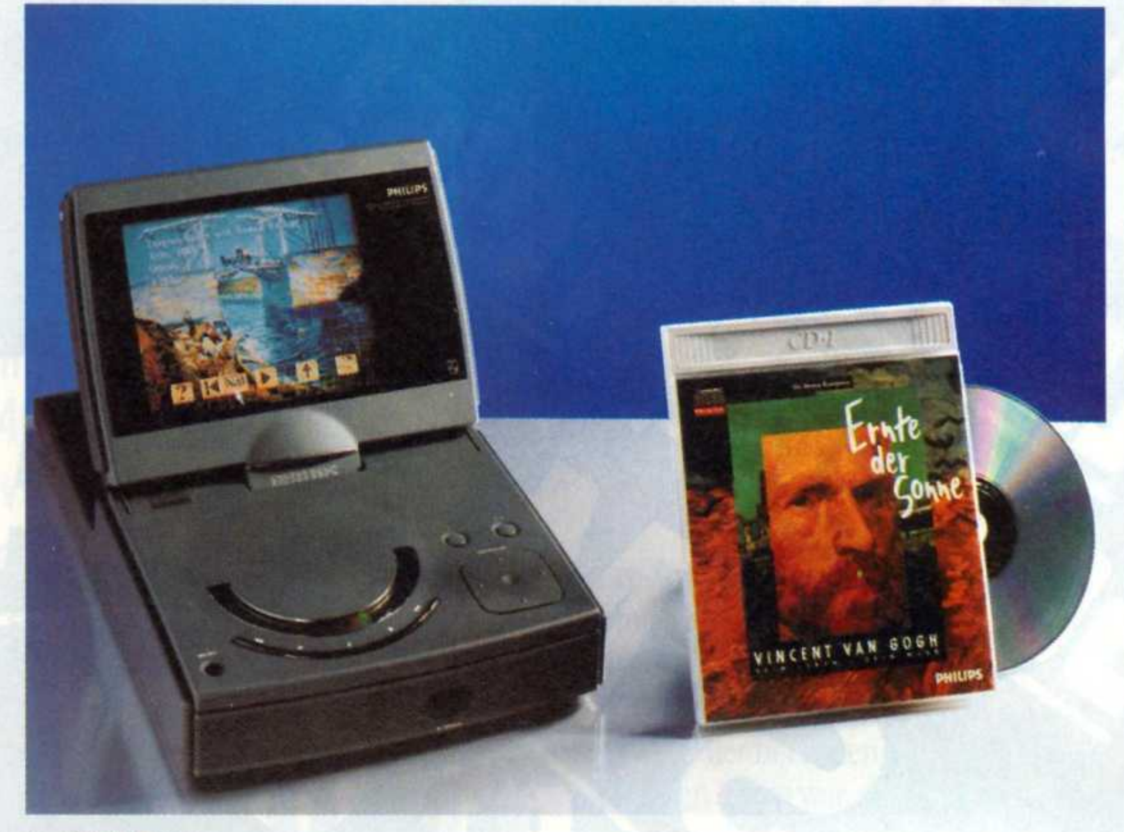
Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Revolution der Silberscheibe

Im Wohnzimmer der Zukunft wird sich zwar alles um den Fernseher drehen, doch der Zuschauer der Zukunft nicht zum Konsumenten vorgefertigter Bilder degradiert. Er wird selbst ein Teil des Geschehens sein, indem er bestimmt, was geschieht! Die Zukunft gehört dem Fernsehen als interaktives Medium. Und die Zukunft hat schon begonnen.

Das von **Philips** auf der diesjährigen **Photokina** vorgestellte **CD-I** eröffnet diese neuen Welten auf allen handelsüblichen Fernsehern. Natürlich kann das CD-I auch zum einfachen Abspielen von Audio-CDs benutzt werden, dies ist aber nur eine winzige Facette seiner Fähigkeiten.

Das CD-I (Compact Disc Interactive) verbindet Audio, Text, Grafik und bewegte Bilder auf einer normalen, digitalen



▲ *CD-I 360*

Compactdisk, die als Datenträger fungiert. Ihr könnt zum Beispiel ein Museum besuchen. Auf dem Fernsehbildschirm seht Ihr eine Museumshalle voller Exponate; Bilder und Statuen warten darauf, von Euch betrachtet zu werden. Mittels des "Thumbstick", einer Art Infrarot-Joystick, wählt Ihr nun die Ausstellungsstücke aus, die Ihr genauer ansehen möchtet. Gefällt Euch nichts, verlaßt Ihr mittels Daumendruck einfach die Halle und betretet die nächste. Die Bildqualität, in der dieser Museumsbesuch stattfindet, läßt sich nicht mit "klassischer" Computergrafik vergleichen, hier wird Videoqualität geboten.

Das Angebot der Software ist breit gefächert und besteht nicht nur aus Kultur. Auch die Unterhaltung kommt nicht zu kurz **Sandy's Circus** bringt ein interaktives Spielprogramm für Kinder, in der Qualität von Zeichentrickfilmen. Sandy der Seehund kann von den mit ihm spielenden Kindern nach Belieben gesteuert werden; sie entscheiden, welche Attraktion des Zirkus als nächste an der Reihe ist. Daß "Sandy's Zirkus" zusätzlich noch als animiertes Malbuch fungieren kann, ist das Schmankerl obendrauf.

Aber das ist immer noch nicht alles, was CD-I Euch bietet, bei weitem nicht. Neben dem Abspielen von interaktiven "Programmen" birgt das Gerät weitere Anwendungsmöglichkeiten. Fotos, die mit herkömmlichen Fotoapparaten aufgenommen wurden, können, statt auf Papier abgezogen zu werden, auf eine Foto-CD aufgespielt werden. Auf eine CD passen ca. 100 Aufnahmen, und der Fotofachhandel, der diesen Service neben den herkömmlichen Verfahren anbieten möchte, strebt einen Preis von 1 DM pro Bild an. Diese Foto-CDs können nun entweder mit den CD-I-Player CD 220 oder dem speziell für Foto-CDs entwickelten Photo-CD-Player CDF 200 auf dem heimischen Fernseher angeschaut werden. Wer über ein CD-ROM/XA in seinem PC verfügt, kann die Bilder auch hier einlesen und eröffnet seinem Computer damit völlig neue Grafikhorizonte.

Auch der Audio-Bereich, aus dem die CDs bisher bekannt sind, kommt nicht zu kurz. Zusammen mit JVC wird ein Karaoke-System für das CD-I entwickelt. Das Gerät soll auf dem MPEG-Standard basieren, der zum CD-I-Standard voll kom-



▲ *CD-I zum Mitnehmen: CD-I Player*

patibel ist und bis zu 74 Minuten HiFi-Stereo-Ton und bildschirmfüllendes Bewegtbild auf einer herkömmlichen 12-Zentimeter-CD unterbringt.

Software

Für das neue Philips-System wird es von Anfang an eine umfangreiche Programm-Bibliothek aus allen populären Bereichen geben. Hobbyfotografen bekommen mit **Time-Live Photography** einen intensiven Kurs in kreativem Fotografieren, der in 25 Workshops unterteilt ist. Im Rahmen dieses Kurses könnt Ihr Fotos machen, müßt im Programm selber Blende und Belichtung einstellen und seht dann auch ein Foto, wie es bei der von Euch gewählten Einstellung geworden wäre.

Die **Great Art**-Serie führt Euch in die Welt der Kunst. Ähnlich wie der schon beschriebene Museumsbesuch werden hier sowohl Programme angeboten, die sich dem Werk einzelner Künstler widmen, als auch solche, die ganze Kunstrichtungen behandeln.

Das international anerkannte **Smithsonian Institute**, das viele Museen und Galerien unterhält, bringt die Reihe **Treasures of the Smithsonian** heraus. Hier bekommt Ihr Gelegenheit, eben diese Ausstellungen auf die beschriebene Weise anzusehen. Auf der CD sind sogar 150 Exponate zu sehen, die normalerweise nicht ausgestellt sind.



▲ ***Der portable Photo-CD-Spieler CDF 200***

Natürlich kommen auch die Spiele nicht zu kurz. Vom Flipper über Brettspiele bis hin zu Action- und Abenteuerspielen wird es auf dem CD-I alles geben, was Euch aus den Bereichen herkömmlicher Computerspiele bekannt ist, nur hier in ganz anderer grafischer Qualität. Es ist sogar angekündigt, daß in naher Zukunft Spiele mit **Nintendo**-Figuren wie zum Beispiel ***Donkey Kong*** für das CD-I verfügbar sein werden.

Kreativität ohne Grenzen

Auch für den Musikfreund wird gesorgt. Neben einfachen Musik-CDs wird es für das CD-I auch spezielle Programme geben, die außer Musik auch Videoclips, biographische Notizen zu Interpreten und Komponisten enthalten. International arbeiten momentan über 200 Programmhersteller an neuer Software für das CD-I. Anfangs werden monatlich mindestens fünf neue Titel aus allen Sparten erscheinen, die zwischen 39 DM und 99 DM kosten.

Tatsache ist, daß die Möglichkeiten der CD-I-Technologie nur durch die Kreativität der Programmgestalter begrenzt wird. Somit läßt sich noch nicht beurteilen, was Ideenreichtum auf dem CD-I noch alles verwirklichen wird. Was bisher vorliegt, ist zwar ein vielversprechender Einstieg, aber nicht mehr als die Spitze des Eisbergs.

Der CD-I-Player CDI 220 wird ab September bundesweit erhältlich sein und 1498 DM kosten. Sicher nicht billig, jedoch für ein Gerät mit diesen Möglichkeiten, von dem man sagen könnte, Zukunft inclusive. ■

Heiner Stiller



▲ ***Der CD-I-Spieler CD-I-200***



Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse: ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CRO 3SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 oeS)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistg.: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Amiga-Time
Anschrift: Heiko Koch, Harriehausen 7, 3353 Bad Gandersheim, Tel.: 05382/6106
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: An- und Verkauf v. Orig.-Soft, Tips, Info gg. 60 Pfg. in Briefmarken

Name: Förderverein f. kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messe f. Privatanw.

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Postfach 1111, 6433 Philippstal
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kolo. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d *oder* Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TCP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 153
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 20 öS mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker (KLAMMERAFFE!) LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: mtl 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen 5 Mark (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aidlingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a. A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zu Handel

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kolo. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistg.: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Tausch v. Eigenprg., Hilfe

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 *oder* Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedin./Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark, jährl. 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Berliner 25 Mark, Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. 6 Mark in Briefm. als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen Apeldorn
- Österreich - Chr. Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinfos), mtl. 3 Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kolo. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kolo. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft, Demos, etc.

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: ACÖ, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tgl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle 2 Monate erscheint ein Mag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder 17
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: 7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchiges Mag, Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: mtl. 6 Mark, Studenten/ Schüler 4 Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus, etc.

Name: Hang Loose
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Infos 2,50 Mark, 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hard-Flohmarkt

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7, 2942 Jever, *oder* Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistg.: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: 10 Mark vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbew., PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Beding./Kosten: 18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 öS, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Beratung f. Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven *oder:* Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle 2 Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- u. Animationswettbewerbe (DPaint 3), Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstr. 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen, Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/375113 *oder* Frank Wessely, Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten: 7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen: Tausch, mtl. Mag, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstr. 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal mtl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 J. DM 36/J., über 18 DM 60/J.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: T. Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, 0-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnah. an Treffen 1 Mark, sonst kolo.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler: 6,50 Mark mtl., Erw. 8 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: M. Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, danach mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, techn. Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift: Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder: 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift: W. Schädle, PF 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: vierteljährl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistg.: vierteljährl. Mag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tausch, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900 *oder:* Karsten Schmitz, Johannes-Meis-Str. 12, 4290 Bocholt 3, Tel.: 02874/3570
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistg.: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Mag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: je nach Leistg. 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen:
Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, mtl. Softlieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde, Blankenburger Str. 28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Auf nahme 5 Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: J. Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnah.: 12 Mark, mtl. 5 Mark + Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Wettbewerbe etc.

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistg.: kolo. mtl. Mag, Wettbe., kolo. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kolo. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gg. 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237835
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kolo., möglichst Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster, -01/941 02 86
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten: jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,-, OeS 168,-)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Gesammelte Werke ASM 11/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Miglia	03/92	45	Action
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation
3-D-Mania	08/92	109	Preview
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A320 Airbus	03/92	50	Simulation
A320 Airbus	08/92	117	Konv.
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action
A.T.A.C.	09/92	102	Preview
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview
Air Bucks	09/92	104	Simulation
Air Rescue (MS)	10/92	130	Action
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amazon	10/92	44	Preview
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Aquaventura	09/92	23	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action
Arcana (SF)	10/92	132	Action
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Ayrton Senna's S.M.GPII (SM)	09/92	132	Simulation
Ayrton Sennas Super... (MD)	10/92	138	Konv.
* B-17 Flying Fortress	10/92	102	Simulation
* B.A.T. II	10/92	50	Adventure
Baby Jo	01/92	76	Action
Bambuzle	09/92	96	Strategie
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Batman 2	08/92	150	Action
Batman Returns (Lynx)	09/92	128	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
BC KID	09/92	18	Preview
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bravo Romeo Delta	09/92	114	Flop
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bucky O'Hare (NES)	10/92	135	Action
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Bulls vs. Lakers (MD)	09/92	129	Sport
Bumpy's	10/92	18	Action
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
Buzz Aldrin's Race into Space	10/92	104	Preview
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action
Cadash (MD)	10/92	130	Action
California Games	07/92	99	Oldie
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Captain Comic II	10/92	23	Action
Carrier Strike	08/92	104	Strategie
Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Chuck Rock (MD)	09/92	137	Konv.
Chuck Rock II	08/92	22	Preview

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
* Civilization (AM)	10/92	99	Konv.
Clik-Clak	05/92	30	Action
Clouds of Xeen	09/92	48	Preview
Clutch Hitter (GG)	08/92	148	Simulation
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conflict Korea	08/92	105	Strategie
Conflict Korea (AM)	10/92	100	Konv.
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
* Cool Croc Twins (ST)	10/92	24	Konv.
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl (C64)	09/92	99	Konv.
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Crazy Cars 3	08/92	25	Action
Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action
Crime City	04/92	42	Adventure
Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crusaders of the Dark Savant	10/92	51	Preview
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Curse of Enchantia	08/92	55	Preview
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darklands	10/92	60	Adventure
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Daughter of Serpents	10/92	46	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Demon Blue	08/92	46	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MG)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
Die Hard 2	08/92	37	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
Dungeon Master	10/92	54	Adventure
Dylan Dog	08/92	126	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
Dynablaster (NES)	10/92	138	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elite II	10/92	20	Preview
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Epic (PC)	08/92	21	Konv.
Epic (ST)	08/92	21	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Championship 1992	09/92	94	Sport
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
European Football Champ	09/92	94	Sport
Evander Holyfield's... (MD)	10/92	127	Simulation
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MG)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fatal Strokes	10/92	47	Preview
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
* Fire & Ice (ST)	10/92	24	Konv.
Fireteam 2200	09/92	99	Strategie
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
G-Loc	09/92	19	Action
G-LOC (C64)	09/92	19	Konv.
Gateway	06/92	63	Preview
* Gateway	08/92	58	Adventure
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.
George Foreman's KO Boxing (GG)	10/92	132	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Conquest	08/92	113	Strategie
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
* Gods (Archimedes)	09/92	15	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation
Grandmaster Chess	10/92	98	Strategie
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Guy Spy	10/92	53	Adventure
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Ball III	08/92	100	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Hero Quest II	08/92+	54	Preview
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Hoi	10/92	22	Action
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hong Kong Mahjong Pro	10/92	96	Strategie
Hook	09/92	53	Adventure
Hook (GB)	08/92	151	Action
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunt the Fonts	10/92	22	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Inca	08/92	54	Preview
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Barnes European Football	09/92	93	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
KGB	09/92	49	Preview
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure.
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Krusty's Super Fun House (MD)	09/92	126	Action
Krusty's Super Fun House (SNES)	09/92	126	Konv.
Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
L'Empereur	08/92	112	Strategie
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
* Laura Bow II - The Dagger of...	09/92	6	Adventure
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MG)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Lemmings (MD)	10/92	137	Konv.
* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
* Links 386 Pro	10/92	88	Sport
Links Data Disk	08/92	101	Sport
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
* Lotus II	02/92	110	Konv.
Lotus III - The Final Chall.	10/92	91	Preview
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
MacArthurs War	01/92	44	Strategie
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Magic Sword (SF)	10/92	129	Action
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microcosm	08/92	17	Preview
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Mig-29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig-29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Motörhead	10/92	18	Preview
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Musya (SF)	10/92	131	Action
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Myth	05/92	28	Action
Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Nigel Mansell's World Ch.	10/92	104	Preview
Nightshade (NES)	09/92	124	Action
No greater Glory	03/92	42	Startegie
No second Prize	07/92	100	Preview
Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Operation Combat	10/92	97	Strategie
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pacific Island (ST)	09/92	97	Konv.
Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Paperboy 2 (SNES)	09/92	130	Action
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
* Parasol Stars	07/92	36	Action
* Parodius (SF/NES)	10/92	133	Action
Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
PGA Tour Golf (SNES)	09/92	137	Konv.
Pinball Dreams	04/92	30	Action
* Pinball Jam (Lynx)	09/92	127	Action
Pit Fighter (SNES)	06/92	134	Action
Pit-Fighter (64)	03/92	106	Konv.
Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Plan 9 From Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
Populous 2 (Atari ST)	05/92	65	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Premier	08/92	15	Preview
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Probotector II (NES)	10/92	131	Action
Project X	08/92	50	Action
Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview
Prophecy Of The Shadow	09/92	47	Adventure
Psyborg	04/923	14	Action
Push Over	10/92	99	Strategie
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Race Drivin' (PC)	10/92	24	Konv.
Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
* Rampart	07/92	104	Strategie
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Regent	07/92	119	Simulation
Risky Woods	08/92	20	Action
Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robosport	09/92	100	Strategie
Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.
Robosport (PC)	10/92	100	Konv.
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Rome	09/92	51	Preview
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (PC)	09/92	48	Konv.
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
Silly Putty	10/92	15	Preview
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simant (Amiga)	07/92	115	Konv.
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Soccer Mania	09/92	136	Sport
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Space Max	10/92	100	Konv.
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Spacemax	05/92	104	Simulation
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spellcraft	10/92	64	Adventure
Spelljammer - Pirates of...	10/92	48	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spike in Transsilvania	08/92	24	Action
Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
St. Thomas	10/92	105	Preview
Star Saver (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MG)	07/92	122	Action
Steel Talons (Lynx)	09/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stock Market	10/92	95	Strategie
Stone Age	07/92	111	Strategie
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Street Fighter II (SF)	10/92	134	Action
Strider (SM)	02/92	128	Action
Strike Commander	09/92	14	Preview
Sturmtruppen	10/92	23	Action
Summer Challenge	10/92	90	Preview
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
Super Battletank (SNES)	09/92	125	Strategie
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MG)	07/92	121	Sport
Super Skweek (Lynx)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Teenage Mutant H.T. IV (SF)	10/92	134	Action
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Tetris Classic	10/92	101	Strategie
* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
The Carl Lewis Chal. (Amiga)	09/92	92	Konv.
The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Legacy	09/92	52	Preview
* The Legend of Kyrandia	10/92	6	Adventure
The Legend Of Xardion (SNES)	09/92	130	Action
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* The Lost Files of Sh. Holmes	10/92	42	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Spirit of F1 (GB)	10/92	136	Action
The Summoning	10/92	58	Adventure
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
The Terminator (MD)	09/92	134	Action
The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Theatre Of War	09/92	107	Simulation
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
* Thunder Force IV (MD)	10/92	126	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Tiny Sweeks	10/92	14	Action
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track and Field (GB)	10/92	136	Action
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MG)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
Ultima VII Part 2	10/92	40	Preview
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Warriors of the Eternal... (MD)	10/92	135	Adventure
Wax Works	10/92	63	Preview
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Where in Time is... (MG)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wimbledon (SM)	09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
Winter Camp	09/92	16	Action
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizkid	08/92	22	Preview
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Xenon	10/92	86	Oldie
Xenon 2 Megablast (MD)	09/92	138	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Yoshi (GB)	09/92	136	Action
Zarch	09/92	88	Oldie
Zool	07/92	47	Preview

Legende:

Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicon/Super NES
GB = Game Boy
GG = Game Gear
AL = Atari Lynx
EN = PC Engine



Ishar (Silmaris, ASM 8/92)
Lösungswort: Fafnir/Fafner

Die Teilnahme am Live-Rollenspiel auf der Starkenburg hat gewonnen:
Christopher Klatt, 8711 Markt Einersheim

CSS (AmiShows, ASM 9/92)
Lösung: Computer Shopper Show (CSS)

Eine Wochenendreise zur CSS für zwei Personen nach Köln hat gewonnen:
Dieter Zilch, 6438 Bad Soden-Salmünster

Je eine Eintrittskarte zur CSS erhielten:
Marcus Petsch, O-1199 Berlin
Guido Krug, 8733 Bad Bocklet
Markus Maier, 8301 Aiglsbach
Roland Sengenberger, 8580 Bayreuth
Martin Ebert, 3008 Garbsen 2
Dragan Mitrusevic, 5650 Solingen 1
Stephan Alsleben, 7140 Ludwigsburg
Regina Link, 4000 Düsseldorf 1
Frank Scheffler, 4650 Gelsenkirchen
Dieter Wissel, 8752 Mömbris 3

Je ein Mousepad geht an:
Oliver Riepe, 4902 Bad Salzuflen 1
Mario Engels, 4000 Düsseldorf
Stefan Riske, 3320 Salzgitter 1
Heidemarie Deckmann, 5880 Lüdenscheid
Wolfgang Gradl, 8452 Hirschau
Marcel Ritter, 4300 Essen 12
Nino Kemt, O-9374 Gelenau
Ulrich Schulz, 4620 Castrop-Rauxel
Markus Jansen, 5190 Stolberg
Christian Preiß, 8500 Nürnberg 90

Atari (ASM 7/92)
Lösungen: 1) Atari, 2) b, 3) Casino, Super Sweek

Je ein Lynx geht an:
Jörn Wittmann, 3456 Hess. Lichtenau
Kurosch Rezwan, 6110 Wolhusen
Jürgen Brömmer, 2720 Rotenburg/Wümme
Klaus Leiner, 6660 Zweibrücken
Thomas Tennert, 7110 Öhringen
Fritjof Eckardt, 4100 Duisburg 11
Winfried Buhl, 5948 Schmallenberg 1
Volker Bischoff, 6747 Annweiler am Trifels
Ernst Vondrau, 8741 Hollstadt
Michael Janke, 2401 Groß Grönau

Je ein Portfolio erhalten:
Beat Schultheiss, CH-6285 Hitzkirch
Jörn Poßögel, O-6901 Jena-Amb.
Volker Settgast, 2980 Norden 1

Hinweis in eigener Sache!
Bei einigen Wettbewerben werden Spiele für verschiedene Computersysteme verlost. In aller Regel bitten wir darum, uns das jeweilige System mit anzugeben. Einige Pappnasen (sorry!) überlassen uns die Qual der Wahl und meckern dann, wenn wir was für den PC schicken, obwohl sie doch einen Amiga haben, was wir natürlich nicht wußten. Aus diesem Grund werden wir künftig die Zuschriften, wo die (geforderte) Systemangabe fehlt, nicht mehr berücksichtigen.
Ferner bitten wir Euch, Euren Absender vollständig und lesbar (!!) anzugeben, am besten in Druckschrift oder so. Was wir nicht entziffern können, fliegt auch raus. Last but not least ein Tip für jene, die der Bundespost wohlgesonnen sind: Es hat keinen Sinn, mehr als eine Karte je Wettbewerb pro Teilnehmer zu schicken, da wir alles nachprüfen und aussortieren. Der Rekord liegt übrigens bei 72 Zuschriften eines einzelnen Freaks auf ein- und dieselbe Competition! Wer bietet mehr?



Inserentenverzeichnis

Ein Teil der Abo-Auflage enthält Beilagen des Interest-Verlages

Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

... in der 12·92

BYE & BUY

◄ THE NEXT ...

▲ ASM-Titel im Dezember

Alles hat ein Ende, da macht auch die ASM keine Ausnahme. Jetzt aber nur keine Panik, dies bezieht sich lediglich auf diese Ausgabe, die hier und jetzt so gut wie am Ende ist. Doch schon am Freitag, den 13. November nimmt das 'Verhängnis' seinen erneuten Lauf... An dem Tag, an dem Ihr Euch den ganzen Tag über mit der ASM 12/92 ins Bett legen werdet, damit ja nichts passiert, könnt Ihr Euch dank unserer 'monatlichen Einrichtung' ausführlichst über das aktuelle Geschehen auf dem Markt informieren.

Brandheiße Dinge gibt's zu vermelden, das können wir Euch versprechen. So haben wir sozusagen ein Accolade-Special auf Lager, denn die Jungs überhäufen uns mit Software verschiedenster Art: Horror à la carte wird uns mit WaxWorks präsentiert - passend zum Freitag, dem 13. Weniger blutig, dafür erotisch, wird sich Spellcasting 301 auf dem PC zeigen. Der absolut sportliche Höhepunkt des Jahres findet sich ebenfalls in der folgenden Ausgabe: Summer Challenge ist endlich fertig und hat die besten Voraussetzungen für Olympisches Gold auf PC. Doch es wird noch mehr aus diesem Hause kommen...



▲ Cores Rollenspiel Darkmere

Flippern bis zum Umfallen - kein Problem mit Pinball Dreams 2 auf unserer 'Freundin'. Amiga-Fantasy-Rollenspieler können sich auf den Test zu Darkmere einstellen. PC-Fans werden wohl in 'Bombenstimmung' geraten, wenn sie sich die Konvertierung von Dynablaster reinziehen. Weniger 'bombig' in diesem Sinne geht's hoffentlich auf der CSS '92 in Köln zu, über die wir ausführlich berichten werden. Hundertprozentig bombig ist aber ganz bestimmt unsere Dezember-Ausgabe, in der wir natürlich neben all den Re- und Previews wie immer eine Menge Tips & Tricks, Wettbewerbe, Reportagen und faustdicke Überraschungen haben werden.

Cheerio - see ya!

▼ Die große Reportage ...



12·92


ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
JETZT NEU
DAS ASM KURZ ABO
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich
aktueller software markt SPECIAL
LÖSUNGEN:
INDIANA JONES 4
ULTIMA UNDERWORLD
DARKSEED
ULTIMA 7
ELVIRA 2
aktueller software markt
URIDIUM 2
BRANDNEUE GAMES
HISTORY LINE
BC KID
ZOOL
SIMLIFE
TRODDLERS
GOBLIINS 2
BATMAN RETURNS
SILLY PUTTY
HEXUMA
ROLLENSPIEL LIVE!
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

(ASM 11/92)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 12 Mon.. Man darf sich nicht selbst werben. Der Geworbene darf f. mind. 12 Mon. kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W ☐ O PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 11/92

☐ **Ultima V** ... (C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lexicross** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 29,95 DM
☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
☐ **Loopz** ... (Amiga) ... à 29,95 DM
☐ **Monster Business** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
☐ **M.U.D.S** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM
☐ **Lethal Excess** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
☐ **Turrican** ... (Atari ST) ... à 19,95 DM
☐ **Block Out** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Super Off Road** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (Amiga) ... à 39,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 49,95 DM
☐ **Masterblazer** ... (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM

PACKS

☐ **Buck Rogers-Pack** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 99,— DM
☐ **ST-Action-Pack** ... (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) ... à 69,95 DM
☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 69,95 DM
☐ **Bard's Tale Trilogy** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ PC 3,5") ... à 49,95 DM
☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ... (F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force) ... à 99,— DM
☐ **Lucasfilm-Koffer** .. (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., ab 1.10.! Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 99,— DM
☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** ... (PC, beide 5,25") ... à 89,— DM
☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ... (PC 5,25") ... à 79,95 DM
☐ **PC-Sport-Pack 5,25"** ... à 99,— DM
☐ **Kick Off 2-Pack** ... (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) ... à 59,95 DM
☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ... à 69,95 DM
☐ **Virgin-Pack** ... (PC 5,25") ... à 69,95 DM
☐ **Virgin-Pack** ... (Amiga) ... à 39,95 DM
☐ **PC-Sound-Pack 1** ... (mit Hardware) ... à 249,— DM
☐ **PC-Sound-Pack 2** ... (ohne Hardware) ... à 149,— DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** ... à 24,95 DM
☐ **Amiga Sound Edition – CD** ... (ab 9.11.) ... à 21,– DM
☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** ... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) ... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) ... à 29,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **5er-Pack** (ASM Special Nr. 5, 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s:** ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 5 6 7 8 9 **à 7,50 DM** 12 13 14 15 **à 9,80 DM**

Oldies! ASM ☐ 10/87 ☐ 11/88 ☐ 12/88 **à 6,50 DM** ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen **à 14,80 DM !**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ... **16,80 DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt** (L) ... **à 20,— DM**
☐ **Turrican-Shirt**
L oder XL (bitte ankreuzen) ... **à 24,95 DM !**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ... **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ... **à 23,95 DM !**
☐ **Factor 5-Shirt** (XL, ab 16.11.!) ... **à 26,95 DM**

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Spaceball (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Space Cab (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Freddy (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ The Secret Cave (Atari ST) ... **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

+ Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

Gesamtbetrag ____ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort





»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege


T'BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T'BIRD- CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA + 2 ACTION GAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND 2. UNVERB. VERKAUFSPREIS
1999.-
NEW
T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i486/SX-25, 4 MB, VORBEREITET
CD-ROM
FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS
2599.-
Z-COMMUNICATIONS
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI
ASI COMPUTER
HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGECHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.



"PLÜNDERUNG UND BEUTE IM ÜBERFLUß"



"Anders als die vielen langweiligen Kriegsspiele besitzt Vikings einige wunderbare, süchtig machende E lemente."
AMIGA POWER

"Vikings ist ein heißer Geheimtip für die Fans komplexer Strategicals"
AMIGA JOKER

Vikings Fields of Conquest ist eine Strategie-Simulation für bis zu sechs Gegner (Mensch oder Computer). Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Lords, der über ein Königreich und zwanzig Armeen verfügt und versucht, Alleinherrscher und König des mittelalterlichen Englands zu werden. Es dauerte über zwei Jahre, um Vikings Field of Conquest zu produzieren. Erstaunlicherweise kann dieses Spiel für den Amiga im 64 Farben-Modos präsentiert werden, wobei es alle Elemente eines intensiven Gameplays aufzuweisen hat. Zusammen mit der künstlerischen Präsentation ein MUSS für alle Fans des strategischen Rollenspiels.

Kingdoms of England II







BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel. 0 61 07 / 76 06-0